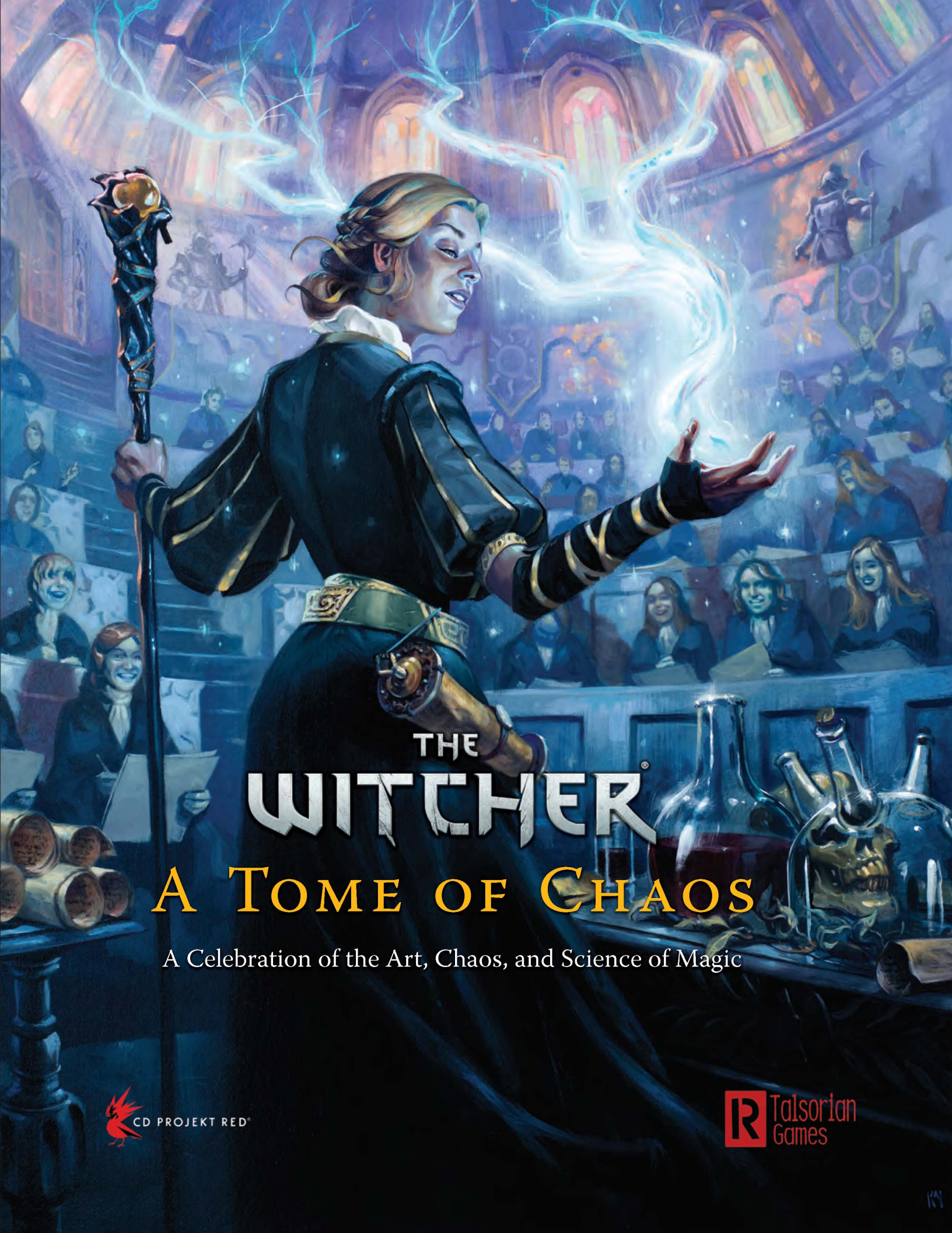


# THE WITCHER®

# A Tome of Chaos

A Celebration of the Art, Chaos, and Science of Magic

CD PROJEKT RED®

Talsorian Games

# Cast & Crew

## Writers
Cody Pondsmith
James Hutt
Linda Evans
Lisa Pondsmith
Simon Goudreault
SMiki Lorebringer

## Cover
Kai Carpenter

## Art Direction
Jaye Kovach

## Illustration
Agus SW
Alberto Bontempi
Aleksandra Wojtas
Alicja Kapustka
Alicja Użarowska
Anna Podedworna
Anton Nazarenko
Araire
Astor Alexander
Aziel Kan
Bad Moon Art Studio
Bartłomiej Gaweł
Bogna Gawrońska
Bruno Biazotto
Bryan Sola
Claudio Pozas
Cody Pondsmith
Dendy Dhamier
Diego de Almeida Peres
Dolan Pondsmith
Filipe Pagliuso
Form Language Studio
Grafit Studio
Janna Sophia
Kai Carpenter
Karol Bem
Katarzyna Bekus
Kevin Zamir Goeke
Lorenzo Mastroianni
Maciej Łaszkiewicz
Manuel Castanon
Marek Madej
Matt DeMino
Mikhail Palamarchuk
Nemanja Stankovic
Oleksandr Kozachenko
Sandra Chlewinska
Sebastian Szmyd
Shen Fei
Stanislav Sherbakov
Valeriy Vegera
Volmi Games
Yamandu Orce
Zuza Kapuścińska

## Layout & Design
Cody Pondsmith
Cris Viana
J Gray

## Typography
Cris Viana

## Editing
Carol Darnel
Cody Pondsmith
J Grey
Lisa Pondsmith
Matt Click

## Playtesters
Aaron Burdett
Alex Thompson
Caitlin Murphy
Craig "Wuruhi" Hyder
Dagmara Bohdana Wojtczak
Justin Bales
Karl Warlow
Kimberlee "Bugs" Walters
Leon "Leothedino" Mendez
Nicole Walters
Paul Khalifé
Roxanne Phan

## Special Thanks to
Amir Ghareaghadje
Jan Rosner
Jason Slama
Justyna Lemieux-Lefebvre
Marcin Batylda
Maxim Zimnukhov
Patrick Mills
Rafał Jaki

Talsorian Games
**P.O.Box 82922, Kenmore, WA USA 98028**
The Witcher: CD PROJEKT®, The Witcher® are registered trademarks of CD PROJEKT Capital Group. The Witcher TTRPG © CD PROJEKT S.A. Developed by CD PROJEKT S.A. All rights reserved. The Witcher game is set in the universe created by Andrzej Sapkowski in his series of books. All other copyrights and trademarks are the property of their respective owners.

WI11051 978-1-950911-22-6

# Table of Contents


**Compiling a Tome** ..... 5

**Ley Lines** ..... 8

**Mages** ..... 10
A Background on Mages ..... 11
Mage Lifepath ..... 18
A Little Knowledge ..... 33

**Priests** ..... 34
A Background on Priests ..... 35
Dana Meadbh ..... 39
The Eternal Fire ..... 40
Freya ..... 41
The Great Sun ..... 42
Kreve ..... 43
Melitele ..... 44
Coram Agh Tera ..... 45
Epona ..... 45
Lilvani ..... 46
Morrigan ..... 46
Nehaleni ..... 47
The Prophet Lebioda ..... 47
Svalblod ..... 48
Veyopatis ..... 48
The Priest Profession ..... 49
Wine or Wisdom ..... 52

**Druids** ..... 54
A Background on Druids ..... 55
The Circle of Gwyn Carn ..... 61
The Crow Clan ..... 62
The Circle of Bleobheris ..... 63
The Circle of Caed Myrkvid ..... 64
The Circle of Gedyneith ..... 65
Wandering Druids ..... 66
The Druid Profession ..... 67
Forces of Nature ..... 70

**The Magical Mundane** ..... 72
A Background on Magical Talents ..... 73
Magical Gifts ..... 74
Tactical Pursuits ..... 76

**A Compilation of Chaos** ..... 78
Mage Spells ..... 81
Priest Invocations ..... 91
Druid Invocations ..... 96
Witcher Signs ..... 101
Rituals ..... 102
Hexes ..... 105

**The Magical Marketplace** ..... 109
Glyphs ..... 110
Enchantments ..... 111
Elixirs ..... 115
Magic Items ..... 117
Purchasing Magic Items ..... 123
Trophies ..... 124

**The Dark Arts** ..... 126
A Background on the Dark Arts ..... 127
Necromancy ..... 129
Mutation ..... 134
Goetia ..... 139
Portrait of the Artist ..... 150

**Mages of Interest** ..... 152
Artorius Vigo ..... 154
Bronwyn Deadeye ..... 155
Cadfan of Ebbing ..... 156
Dormyn of Gemmera ..... 157
Dorregaray of Vole ..... 158
Elgan of Verden ..... 159
Francesca Findabair ..... 160
Drystan of Nazair ..... 161
Fringilla Vigo ..... 162
Istredd ..... 163
Keira Metz ..... 164
Margarita Laux-Antille ..... 165
Philippa Eilhart ..... 166
Sile de Tancarville ..... 167
Stregobor of Kovir ..... 168
Xarthisius ..... 169

**A Binding Clause** ..... 170

**Bestiary** ..... 195
Bes ..... 196
Casglydd ..... 198
Corpse Amalgam ..... 200
Great Bear ..... 202
Living Armor ..... 204
Mari Lwyd ..... 206
Penitent ..... 208

**Components & Mutagens** ..... 210

**Index** ..... 211

# Составление фолианта

*«Бан Ард оказался убежищем для волшебницы, отрекшейся от своей родины. Я могла бы однажды обсудить академические мелочи с Брэндоном Оксенфуртским, а затем провести вечер за бокалом вина, слушая о новостях, происходящих в мире, которые видел и слышал торговец Казмер. Никогда нельзя игнорировать возможность учиться».*

*–Глиннис вар Трехарн*

**Вам может быть интересно, как я, Брандон Оксенфуртский, известный историк, пришел к тому, чтобы написать том, который вы держите в руках, — том о магии во всех ее формах, о предмете, который некоторые могут счесть опасным знанием для обычного читателя. Стремление к знаниям ведет по всевозможным темным и извилистым коридорам. Но, в конце концов, я пережил это путешествие и вернулся, чтобы передать вам эти знания. А кроме того, мой друг предположил, что если я не напишу эту книгу, то это может сделать волшебница, и можно только догадываться, чем это обернется!**

В один ветреный день я открыл дверь и увидел Родольфа, моего старого друга (которого вы, возможно, помните по нашему открытию и публикации личного дневника Эрланда из Ларвика). Он был чем-то взволнован, но, похоже, не решался рассказать об этом. Я угостил его содержимым своего бара с алкоголем, и это немного развязало ему язык. Он сказал, что есть кое-кто, с кем я должен встретиться, кто-то, кто, если бы я сотрудничал с ними (как я сделал с ним), мог бы принести мне славу и, возможно, немного денег. Я мельком взглянул в один из вышеупомянутых коридоров, растянувшийся передо мной.

— Но ты должен пойти со мной в Бан Ард, — сказал Родольф со своей фирменной ухмылкой.

Я со вздохом посмотрел в окно.

«Неужели нельзя подождать до весны?»

— Нет, старый дурак! Мы должны немедленно отправиться в путь. Или что-то в этом роде.

Я собрал несколько скудных вещей и много бумаги, ручек и чернил. Родольф, разумеется, привез свой фургон, доверху набитый невероятными вещами, которые можно было продать по дороге. Я заметил, что он вряд ли поторгуется с медведями и волками, которые, без сомнения, составят нам компанию на длинной заснеженной дороге в Бан Ард. Мне следовало был быть более тактичным — если бы не соль для травления, шкуры росомахи и молоток бондаря, наша история действительно была бы намного короче.

Я оставлю подробности нашего долгого путешествия на другой раз, но мы в конце концов прибыли в Бан Ард со всеми целыми конечностями (хотя и слегка посиневшими). Оттуда мы отправились прямо в мальчишешскую школу магии . Я подумал, что, может быть, какой-нибудь закоренелый старый маг хочет оставить после себя наследие магии. Но вместо этого представьте, что человек, которого я должен был встретить, был эльфийкой, нильфгаардкой, женщиной и волшебницей. Я не могу представить, кому бы я доверял меньше. И все же в ней не было ни надменности большинства эльфов, ни лишенной воображения нильфгаардской натуры, ни взбалмошной, потворствующей своим желаниям натуры большинства женщин. И, ну, вы знаете, каковы большинство волшебниц — надменные, коварные, всегда готовые начать строить заговоры, не позволяя магическим знаниям ускользнуть из их рук. Так я познакомился с Глиннис вар Трехарн, бывшим директором по магии в Гвейсон Хайль. Она спокойным тоном объяснила, что, хотя она не желала зла Нильфгаарду, она не могла ни терпеть их системы угнетения, ни поддерживать их экспансионистскую политику, опасаясь, что победа на Севере не положит конец агрессии, а побудит армию искать новые пути и цели. К сожалению, из-за замкнутого статуса магов на Юге у Глиннис было мало вариантов в ее нынешнем положении, и она не могла учить своих учеников ничему, кроме контролируемого статуса магии. Она чувствовала, что если бы знание магии стало более доступным, то, возможно, его изучение было бы менее строгим на Юге, и знания могли бы принести поддержку ослабленным народам Севера. Но когда она говорила о том, чтобы собрать все магические знания с Севера и Юга в одном томе, я увидел в ее глазах огонек, котрый сразу развеял все мои сомнения.

Помимо политики, Глиннис — ученая, и я очень восхищаюсь трудным и опасным путем, которым она идет. Она, без сомнения, будет объявлена вне закона у себя на родине. Я спросил ее, почему она не разыскала волшебниц Севера. Она сказала, что знает о них только понаслышке. Этого было достаточно для меня.

Итак, мы начали работу над очень большим проектом. Мы постарались охватить как можно больше поддающихся проверке магических знаний. Когда один из нас терял веру, другой вновь пробуждал его решимость. Многие, многие люди помогли нам своими наблюдениями или одолжили много чудесных, но забытых фолиантов по магии. Читайте и учитесь, как я.

-Брандон из Оксенфурта

## Содержание фолианта

На страницах A Tome of Chaos вы найдете множество захватывающих возможностей для склонных к магии игроков или коварных мастеров игры. Множество заклинаний, заклинаний, ритуалов, проклятий, альтернативных правил и монстров, представленных в «Книге хаоса», созданы для того, чтобы работать рука об руку с материалом основной книги «Ведьмак» по TRPG, добавляя опасности и азарта в ваш игровой процесс. В этих девяти главах вы найдете:

## Маги

Часто считающиеся самыми могущественными властителями Хаоса, маги занимают странную нишу на континенте, различаясь от почти равным аристократам на Севере до полезных инструментов на Юге. Мы более подробно рассмотрим обучение магов в различных регионах континента, то, как их видят культуры и общества континента, и какое будущее ждет теперь, когда Север больше не является безопасным. Кроме того, вы найдете целый собственный жизненный путь, предназначенный для имитации долгой и насыщенной жизни колдунов и волшебниц. С его помощью вы сможете узнать, как проявлялась ваша магия, как реагировали ваши близкие и характер вашего обучения.

## Жрецы

Более тепло принятые в мире, жрецы часто служат лидерами сообщества, владея магией, дарованной им силой за пределами понимания смертных. Правда о жреческой магии может быть горячей темой для споров среди ученых-магов, но люди, тем не менее, в нее верят. Мы посмотрим, как жрецы взаимодействуют со своими последователями, чем обращение с ними отличается от обращения с магами и как проявляется их магия. Кроме того, мы более подробно рассмотрим шесть крупнейших религий на континенте, а также восемь менее популярных или распространенных религий, которые все еще распространены в определенных регионах мира.

## Друиды

Часто упускаемые из виду в сранении с более заметными магами и жрецами, друиды тем не менее играют жизненно важную роль в магическом ландшафте континента. От их обязанностей как хранителей баланса до природы их изначальной магии, мы узнаем, что движет друидами. Вы узнаете о хрупком балансе естественного и неестественного на континенте и о том, что делают друиды, чтобы сохранить этот баланс.

Кроме того, мы более подробно рассмотрим шесть крупнейших кругов друидов на континенте с информацией об их практиках и культуре.

## Мирские волшебники

Ниже более могущественных магов, жрецов и друидов существует группа магических личностей, игнорируемых магическим обществом в целом: большинство пользователей магии, способных только на один магический эффект. В этой главе вы найдете правила для того, чтобы дать вашему персонажу волшебный дар.

## Составление магии

Хлеб и масло фолианта Хаоса — это новая магия для всех типов пользователей магии. В этой главе вы найдете заклинания, призывы, знаки, ритуалы и проклятия, собранные в исчерпывающий список новой магии, которой можно учиться.

## Магический рынок

На континенте магические предметы редки и часто фальшивы, но когда вы можете заполучить настоящую магический предмет, это может иметь большое значение. В этой главе вы найдете множество магических предметов, а также рунические слова и магические трофеи.

## Темный исскуства

Определенная магия слишком опасна для любого мага. Эти запрещенные заклинания были запрещены Советом Магов, чтобы они не могли испортить репутацию магов и причинить вред. В этой главе мы расскажем о трех наиболее распространенных формах запрещенной магии — некромантии, гоэтии и мутации — и предложим правила, как обрушить их на мир.

## Магическое сообщество

Несмотря на их многочисленные распри и слабости, большинство магов так или иначе объединены своей связью с Хаосом. Это привело к создынию большой и запутанной сети союзов и альянсов, называемыми Магическим обществом. В этой главе вы познакомитесь с несколькими членами этого волшебного общества, которые станут союзниками, злодеями

## Приключение

Наконец, имея за плечами массу знаний, приступайте к приключение в темных глубинах гоэтической практики. «Обязательная оговорка» — это приключение, предназначенное для шести игроков, в котором показаны опасности заключения сделок с дьяволами.
Но сначала мы должны начать с погружения в основы магии: перекрещивающуюся паутину межпространственных пересечений, формирующих основу магии на континенте.

# Лей-линии

*«Те, кто не настроен на хаос, быстро называют магию «другой». Сила, существующая совершенно отдельно от природного мира и с ее чуждой природой, которой нельзя доверять. Но дело не только в черно-белом. Магия пронизывает землю, по которой мы ходим, и пути, которыми она следует, образуют сложную и прекрасную паутину, которая могла быть создана только магией.*

*-Глиннис вар Трехарн*

Лей-линии — это невидимые квазифизические пути магии, пересекающие мир. Там, где сходятся эти линии, силы магии наиболее сильны. Древние эльфы построили стоячие камни на этих перекрестках, которые стали известны как Места Силы. Хотя отдельные Лей-линии являются обильными источниками магии, большинство пользователей магии полностью сосредотачиваются на Местах Силы. Во многом это связано с тем, что касание Лей-Линий по своей природе менее контролируемо, чем использование Места Силы. Маги, жрецы и друиды одинаково могут использовать Лей линию для усиления своей магии, но если она нарисована неправильно или неточно, она гораздо опаснее. Нужно также знать, как действует каждый элемент магии, чтобы знать, чего ожидать от Лей-Линии. Каждая Лей-линия связана с определенным элементом магии, и каждая из них ведет себя по-разному.

## Как найти лей-линии?

Несмотря на то, что они имеют ширину около шести метров и простираются на сотни миль, Лей-линии трудно обнаружить из-за их невидимого и неосязаемого состояния. К счастью, есть два верных способа найти Лей-Линию для наблюдательного пользователя магии. Во-первых, пользователь магии может искать магический отпечаток Лей-линии. Каждая Лей-линия излучает магическую сигнатуру, которую могут ощутить все, кто способен воспринимать магию. У любого персонажа, связанного с магией (имеющего значение Энергии), возникает судорога в безымянном пальце, когда он находится в пределах 10 метров от одного из них. Если Маг использует Магические познания, чтобы почувствовать магию в пределах 10 метров от Лей-Линии, он почувствует большое скопление магии и узнает направление Лей-Линии. Для тех, кто не разбирается в магии, есть более приземленный способ найти Лей-линии. Каждая Лей-линия оказывает незначительное физическое воздействие на область, через которую она проходит. Если вы найдете область с необычными каменными узорами, частыми пыльными вихрями или неестественной влажностью, скорее всего, вы наткнулись на лей линию.

## Лей-линии и Места Силы

Все Лей-линии в конечном итоге ведут к Местам Силы, связанным с элементом Лей-Линии. Здесь пересекаются две одинаковые элементарные Лей-линии. Как правило, это пересечение происходит в месте, подходящем для элемента Лей-линий: дельта реки для воды, край вулкана для огня или вершина горы для воздуха. При этом Лей-линии пересекают весь мир, а это значит, что следование за одной из них может привести вас в долгое и, возможно, эпическое путешествие. Также важно иметь в виду, что расположение Мест Силы иногда бывает негостеприимным или опасным для человека. К счастью, Лей-линии в значительной степени метафизичны, и их можно найти и получить к ним доступ на любой высоте, даже при движении к вершине высокой горы или глубине пещеры.

## Извлечение силы лей-линий

Как только Маг, Жрец или Друид физически коснутся Лей-Линии, они могут попытаться использовать ее, совершив действие. Для этого они должны пройти проверку Сотворения Заклинаний со Сл: 16. Если пользователь магии преуспевает, он разблокирует силу Лей-линии и может извлекать из нее пользу, пока прикасается к ней. Тем не менее, они также страдают от дополнительных эффектов Перегрузки и Провала в соответствии с элементом лей-линии. Если они удаляются от Лей-Линии, их связь с ней разрывается, и они должны снова попытаться извлечь из нее энергию, когда снова соприкоснутся с ней. Если пользователь магии не может извлечь силу из Лей-линии, он немедленно подвергается стихийному эффекту провала своего типа без дополнительного урона. Подключенный к Лей-Линии, Маг может использовать заклинания только элемента Лей-Линии.

Жрецы и друиды могут использовать свои заклинания, несмотря на то, что они не связаны с элементом Лей-линии.

## Стихии лей-линии

| Элемент | Признаки | Бонусы | Дополнительные штрафы |
|---|---|---|---|
| Земля | Ускоренный рост растений, кривые деревья, странные узоры скал | При использовании магии земли на силовой линии любой, кто защищается от вашего заклинания (независимо от защиты), получает -4 к своему броску. | Ваше соединение с Лей-линией разорвано, и СЛ для повторного соединения на 2 пункта выше. |
| Воздух | Частые пыльные вихри, перистые облака, запах озона | Сотворяя магию воздуха с Лей-линии, вы можете сотворить любое воздушное заклинание того же уровня, что и уже известное вам воздушное заклинание. Это не дает вам знания о заклинании. У вас нет доступа к заклинанию после отключения, и вы не можете обучить другого мага или написать свиток заклинания. | Заклинания всегда срабатывают, но мастер выбирает для вас другое воздушное заклинание того же уровня. Вы по-прежнему платите стоимость выносливости заклинания, которое вы использовали изначально. |
| Огонь | Увядшие растения, Жара, Яркий солнечный свет | При использовании магии огня из силовых линий добавьте 2 кубика урона к любому заклинанию, наносящему урон и увеличьте любой шанс поджога заклинанием до 100%. | Вы должны потратить дополнительную выносливость, чтобы предпринять еще одно действие, чтобы снова применить то же заклинание с той же стоимостью выносливости со случайной целью. Если вы проваливаете это заклинание, вы просто страдаете от обычных эффектов провала. |
| Вода | Влажность, неестественный поток воды, экстремальные приливы | При сотворении магии воды с Лей-линии ваш навык Сотворения заклинаний считается на два очка выше. | Вы испытываете яркие галлюцинации. Эти галлюцинации контролируются Мастером и продолжаются до тех пор, пока вы не отключитесь от Лей-линии, и до одной минуты после этого. |

## Извлечение силы лей-линии жрецом или друидом

| Элемент | Бонусы | Дополнительные штрафы |
|---|---|---|
| Смешанный | При использовании магии на силовых линиях ваш порог энергии увеличивается на 4. | Вы снижаете порог энергии на 2 на шесть часов. Если вы снова перегружаетесь или проваливаетесь, будучи подключенной к этой Лей-линии, вы получаете еще один штраф -2 к порогу выносливости в совокупности. Если ваш Порог Энергии снижен до 0 или ниже, вы не можете использовать любую магию, пока он не поднимется выше 0. |

### Случайный элементали

*“Путешествие рядом с Местом Силы в отдаленном месте может оказаться очень опасным. Место Силы, которое в последнее время не использовалось, может спонтанно вызывать элементалей, которые часто бывают агрессивными». — Глиннис вар Трехарн*

### Ведьмаки и другие пользователи магии

Извлечение силы из силовых линий требует серьезной магической подготовки. Даже простое соединение с лей-линией может быть сложной задачей для большинства магов. Ведьмак или магически одаренный человек, пытающийся установить связь с лей-линией, не имел бы и близкой подготовки, необходимой для успеха.

# Маги

*«Я не дворянинка; Я выросла дочерью купца с талантом к Хаосу. В обществе ко мне обычно относились как к чему-то между требушетом и стихийным бедствием. Я полагаюсь на списки, чтобы отследить, кто у власти, поэтому легкость, с которой волшебницы договариваются о Дворах на Севере, сбивает с толку».*

*– Глиннис вар Трехарн*

**Жизнь магов часто поглощена изучением и практикой магии. На Юге большинство магов посещают Гвейсон Хайль, штаб-квартиру магии в Нильфгаарде. Некоторые приходят сами по себе, ища магического обучения и знаний; о других, обладающих более опасными способностями, сообщают Гвейсон Хайль и привозят. Большинство счастливо стать частью магического сообщества, потому что видят в этом путь к политической власти. Их тестируют в возрасте шести-семи лет. После тщательной проверки Гвейсон Хайль и после того, как они были занесены в протоколы, многих просто учат контролировать свои незначительные способности и отправляют домой. Империя может призвать их позже, если их магический талант окажется полезным, но в основном они предоставлены сами себе.**

Для человека, чей магический потенциал достоин тренировки, будет предоставлена возможность присоединиться к Гвейсон Хайль. Что они изучают и сколько они изучают, решают их учителя. Большинство из них получают тщательное базовое образование в области магии. Некоторые затем будут ограничены, в то время как другие будут продолжать обучаться все более продвинутой магии. Чтобы студенты могли перейти на высший уровень обучения, они должны быть одобрены Директорами Магии и Ректором. Этот процесс утверждения может быть долгим и бюрократическим, но в случае одобрения маг сможет повысить не только свои магические знания, но и свой статус в Империи. Помимо врожденных способностей и хороших школьных оценок, одобрение также включает в себя признаки верности Императору и Нильфгаарду, рождение в дворянских семьях, поддерживающих Императора, и готовность подчиняться указаниям и указаниям Гвейсон Хайль. Хотя могущественным южным магам предоставляется большая автономия, за ними по-прежнему наблюдают. Если маг с продвинутой магией действует против интересов Нильфгаарда или Гвейсон Хайль, он может быть заключен в тюрьму. Однако это не является обычным явлением. Южные маги по сути являются агентами Нильфгаарда.

На Севере все иначе. Люди с незначительными магическими способностями — исцеление, починка, местное управление погодой, обращение с животными — не считаются важными. В школу для девочек в Аретузе или в школу для мальчиков в Бан Арде берут только тех, кто обладает значительными магическими способностями. Девочки в Аретузе уединяются во время учебы в школе. Их обучают более эзотерической магии, чем мальчиков, а также большому количеству умений, чтобы сделать юную волшебницу более красивой и способной влиять на других. Их учат, что не обладающие магией ниже их и не должны учитываться в своих планах. Мальчиков, с другой стороны, не ограничивают, и их учат более практической магии с упором на контроль.

## Имперская магическая академия

В то время как подавляющее большинство студентов проходят через Гвейсон Хайль, более престижным детям империи иногда предоставляется возможность учиться в Имперской академии магии недалеко от Лок Грима. Эта королевская академия магии была создана для обучения высшего эшелона магического сообщества Нильфгаарда. Хотя студенты Имперской академии магии не так строго контролируются, как студенты Гвейсон Хайль, они учатся с тем же пониманием, что их магия существует на благо Империи. Почти во всех случаях студенты, окончившие Имперскую академию магии, сразу же поступают в имперские вооруженные силы или нанимаются своей семьей.

## Покупая свой путь

Говорят, что некоторые ученики с ограниченными способностями из богатых семей могут быть приняты в Имперскую Академию Магии после соответствующего вклада в школу.

## Похищение магов

Хотя практика похищения детей, обладающих магическими способностями, прекратилась много лет назад, она была весьма реальной проблемой в первые дни существования Братства Магов и привела к плохой репутации магов по всему континенту.

После многих лет обучения многие маги могут с пользой использовать свои силы, и большинство из них живет комфортной жизнью. Часто они находятся при дворах знати, остаются в своей школе учителями или становятся магами экспериментаторами. Волшебницы вольны передвигаться по своему желанию, но ответственность перед своей школой или учителями обычно побуждает их занимать руководящие посты. До Северных войн многие маги работали советниками и решали проблемы северных монархов. В те дни маги были организованы в Орден и Совет, которые определяли магическую политику. К сожалению, после переворота на острове Танедд, орден и Совет распались, а тот факт, что некоторые северные маги, как было показано, работали с Нильфгаардом, заставил северные королевства изгнать большинство магов из дворов. В последние годы охотники за магами короля Редании Радовида изгнали многих магов во внешние земли Ковира и Повисса.

В то время как многие южные маги живут под контролем Империи, могущественные северные маги снова вовлечены в магическую политику, поскольку маги ищут способ вернуться к своим местам силы и влияния. Но все они используют одну и ту же силу — энергия, которую маги призывают и формируют в соответствии со своими желаниями, присуща земле. Лей-линии магии проходят через сельскую местность. Места, где они встречаются, особенно сильны. Недаром многие эльфийские города стоят на пересечениях Лей-линий. На юге опытные маги наносят на карту сильнейшие силовые линии. На Севере магов чаще учат находить силовые линии, когда они хотят их использовать. Из-за менее организованной природы северных магов они иногда притягивают больше магии, или, как известно, изначального Хаоса, чем это необходимо; их магия может быть сильнее по эффекту, но ее труднее формировать. Иногда это называют дикой магией. Мощное заклинание может быть не полностью под контролем мага и может бушевать в его теле, ослабляя его. Извлечение силы сверх своих возможностей может убить. Но после длительных тренировок можно научиться безопасно получать больше энергии. В битве у Содденского холма на нильфгаардский фронт были применены великие заклинания, принесшие северу победу. Напротив, хотя маги, без сомнения, используются в качестве агентов на Юге, они чаще используются в качестве убийц и саботажников, чем боевых магов.

–Брандон из Оксенфурта

## Что такое маг?

Маг — это тот, кто рождается с мощной врожденной способностью направлять Хаос для осуществления материальных изменений в окружающем мире. Большинство людей, описывая магов, думают о тех, кто имеет достаточный контроль над Хаосом, чтобы изучать универсальные практики, известные как заклинания. Они не единственные, кто может использовать магию; жрецы и друиды действуют по-своему, используя одни и те же силы, что по своей природе непостижимо для академически настроенных магов. Кроме того, существует множество владеющих Хаосом с незначительными талантами, некоторые из них могут направлять свою магию в узкоспециализированную область, в то время как другие могут использовать только один или два Ритуала, где Хаос фокусируется с помощью определенных указаний. Ведьмаки могут посредством своих мутаций и тренировок научиться использовать Знаки, ограниченную и простую форму магии, но это не делает их магами. Чтобы иметь хоть какую-то надежду стать настоящим магом, нужно родиться для этого.

Маги редко знают, что они могут сделать с самого начала; те, у кого есть потенциал, приходят к этому осознанию разными путями. Некоторые достаточно сообразительны, чтобы понять, что искры из кончиков пальцев или погребение семьи в яме — это ненормально; в этом случае они могут попытаться тренироваться сами. Однако эти тренировки редко проходят хорошо и могут быть разрушительными с затяжными последствиями для психики. Чаще всего первый магический опыт рождается из сильных эмоций, а самые легкие и сильные эмоции для ребенка — отрицательные. Гнев и ненависть, как правило, имеют конкретную направленность, поэтому проклятия не являются необычным способом обнаружить, что можно творить магию. Даже если они взволнованы обнаружением зачатков своих талантов, из этого не следует, что их семья будет в восторге, что сделает отчуждение нормой. Некоторые обученные маги с самыми разными мотивами, от доброжелательных до манипулятивных, могут разглядеть потенциал ребенка, находящегося под влиянием Хаоса.

Сбитую с толку и напуганную семью можно уговорить, подкупить или заставить отдать свое потомство в руки кого-то более квалифицированного, чтобы иметь с ними дело. Без формального обучения маги подвергаются высокому риску пагубных последствий при использовании своих сил, поэтому те, кто выживает достаточно долго, чтобы заслужить титул, должны пройти некоторую форму обучения. Природа этого образования варьируется в зависимости от врожденной силы субъекта и среды, в которой он растет. Некоторые регионы очень хорошо организованы, когда дело доходит до общения с молодыми пользователями магии, но за пределами Нильфгаардской Империи маленький маг может учиться в одной из созданных академий, быть принятым в ученики или тайно обучаться в менее формальной среде.

## Аретуза

На острове Танедд в Темерии находится Аретуза, академия магии, которую посещают дочери некоторых самых престижных семей Севера, хотя они так же принимают девушек со всего мира с нужным потенциалом. Танедд — это изолированная скала, которая на протяжении веков превращалась в террасы и парящие башни, образуя серию отдельных структур. Гарстанг — дворец, используемый для встреч почетных гостей из магического сообщества и заезжих выпускников академии. Его стены наполнены мощной аурой, которая блокирует эффекты магии. Собственно академия стоит рядом с Гарстангом, а под обоими находится Локсия. Этот дворец охраняет мост на материк и является единственным местом, где посетители и ученики могут общаться, так как посторонним вход в школу запрещен, а ученики не могут уйти. Доступ к Танедду возможен одним из двух способов: по мосту на материк или через секретные морские пещеры, позволяющие лодкам приземляться внутри полой горы.

Аретуза имеет сильную академическую направленность и традиционную структуру частной школы с платой за обучение в размере 1200 крон в год и атмосферой где-то между специализированным университетом и школой для девочек. Обучение интенсивное, и девочки приобретают прочную основу как в теории, так и в практике магии как в первую очередь науки, а уже потом в искусстве, с небольшим количеством романтизма в этом предмете. И магия не единственный урок, поскольку они ожидают, что ученики подробно изучат историю и политику мира, в котором им предстоит действовать. После того, как они присоединились, адепты не могут покинуть школу до её окончания, иначе им грозит наказание. Это, в сочетании с высокими затратами, означает, что девушки, обучающиеся там, как правило,

## Обучение

*«Это сбивает с толку, что кто-то должен потратить тысячи флоренов, чтобы получить магическое образование. Брэндон говорит мне, что от этой платы можно отказаться, если девушка продемонстрирует надлежащий потенциал, но все же сама концепция вызывает беспокойство. Независимо от потенциала, магия может быть опасной, если ее не тренировать.*
— Глиннис вар Трехарн

## Агенты государства

В годы, предшествовавшие Зимней войне, Секретная служба Каэдвена была известна тем, что часто нанимала на работу выходцев из Бан Арда. Эти частично обученные маги могли быть превращены в «сверхчеловеческих» агентов государства. Теперь, когда Редания штурмует их границу, эта вербовка еще больше увеличилась.

## Нильфгаардское перевоспитание

*Вопреки распространенному северному мнению, учителя Гвейсон Хайль не используют контролирующую разум магию или коварные алхимические эликсиры для «перевоспитания» магов, действовавших против Империи.*
— Глиннис вар Трехарн

остаются, повторно посещая занятия, пока не закончат учебу полностью обученными магами. Те немногие, кто бросил учебу, продолжают использовать свое обучение социальному манипулированию, чтобы получить влиятельные роли, в которых женщинам в мире обычно отказывают, например, стать юристом.

Изоляция студентов на все время их обучения создает тепличную атмосферу, но также превращает межличностную политику в навык выживания. Студенты Аретузы магически стерилизуются, чтобы избежать непредсказуемых последствий рождения потенциально нестабильных детей. Это перенаправляет их энергию на успех и личную власть и делает стратегические союзы более распространенными, чем доверие. Единственный внешний контакт, который им разрешен, - это Локсия, где они могут встречаться и общаться с посетителями и высокопоставленными лицами в строго контролируемых условиях. Здесь они практикуют свои социальные навыки и видят практические результаты изученных ими политических взаимодействий. Выпускники Аретузы часто достигают влиятельных позиций в качестве — иногда буквально — силы, стоящей за троном. Их магическая проницательность не защищает их от мира, который в лучшем случае не доверяет магам, поэтому некоторые обращаются к мирским защитникам, стремясь влиять на дела с помощью остроумия и обаяния, сохраняя при этом определенное отчужденное, решительное превосходство.

## Бан Ард

Академия Бан Ард находится в одноименном городе в королевстве Каэдвен. Хоть академия и не контролируется Каэдвеном, Бан Ард находится под влиянием грубой энергии и национальной силы личности, постоянно находящейся в конфликте как со своими соседями, так и с менее чем гостеприимным климатом. В отличие от Аретузы или Гвейсон Хайль, исключительно студенты-мужчины Бан Арда не изолированы от внешнего мира. Академия стоит прямо за чертой города, внушительное каменное здание, и для студентов нет ничего необычного в том, чтобы гулять по городу. Мальчики постарше находят большое развлечение в выпивке, общении и получении всех видов удовольствий, которые город может предложить состоятельному молодому человеку; Высокие гонорары и предпочтение мальчиков из знатных семей делают классы полными сыновей богачей. Такое отношение «мальчишки есть мальчишки» в какой-то степени поощряет отсутствие дисциплины, хотя учащимся может грозить высылка, если они совершат определенные правонарушения. На мелкое воровство, например, смотрят гораздо строже, чем на нарушение общественного порядка после удачных экзаменов.

В соответствии с духом региона, ученикам Бан Арда настоятельно рекомендуется тренировать свои боевые и военные способности наряду со своим магическим талантом. Взрослые ученикам могут использовать свое время, чтобы заняться охотой на монстров или даже контрактами наемников, и развить свои навыки. Такие мероприятия проводятся под эгидой Академии в виде стажировок, поэтому студенты могут рассчитывать на то, что школа возьмет на себя долю от любых сборов, которые они получают. Это усугубляет недостаток внимания к магии в повседневных исследованиях. Академические темы важны, но мальчики в Бан Арде не испытывают того постоянного давления, которое заставляет девочек учиться в Аретузе. Действительно, между школами регулярно проводятся соревнования, и Аретуза неизменно доминирует. Одна из теорий состоит в том, что амбиции учеников Бан Арда превышают их возможности, и они превосходят самих себя, в то время как ученики Аретузы лучше понимают свои способности и возможности, и подкрепляют это целенаправленной академической подготовкой в области магической теории.

Отсутствие давления может иметь какое-то отношение к более высокому уровню студентов Бан Арда, не завершивших учебу, хотя это также может иметь какое-то отношение к относительным возможностям, предоставляемым детям. Успешная учеба часто является ключом для женщин к самостоятельному достижению ранга и статуса, в то время как мальчики, которые лишь частично завершили учебу, все же могут найти целый ряд возможностей по всем направлениям. Даже плохо обученный колдун может добиться успеха, например, в мирской профессии, и взимать плату за свои услуги, где от него не ожидают встречи с полностью обученными магами. В дополнение к своим классам в Бан Арде есть клубы и тайные общества, где богатые мальчики могут заводить связи, которые могут оказаться прибыльными еще долго после того, как они покинут школу.

## Гвейсон Хайль

Нильфгаардская империя придерживается иного подхода к магам, чем Северные королевства. Это считается гражданским долгом каждого

с магическим потенциалом пройти обучение, будь то наставник или в школа Гвейсон Хайль. Когда-то просто государственная школа магии Виковаро, Гвейсон Хайль теперь представляет собой комплекс, посвященный обучению магов Империи. Школа была основана в годы, когда Нильфгаард завоевывал территории и переправлял с фронта остатки лабораторий и исследований вражеских магов. Это привело к тому, что архитектура и обстановка школы стали несколько разносторонней. Это задает тон тому, как обращаются со студентами со всей Империи. Ученики Гвейсон Хайль могут быть выходцами из любой имперской нации, даже из сердца Империи, и они прибывают в школу с такими же распространенными взглядами, как и их происхождение. К мятежным северянам и верным подданным относятся одинаково жестко, как только они поступают в школу. Хотя об этом никогда не говорится прямо, каждому магу-учеку внушают , что они являются инструментами Империи. Учителя часто препятствуют нестандартному мышлению, а места общего пользования находятся под магическим наблюдением. Наказания за нарушение правил могут быть суровыми, и в школе находится взвод охотников на магов, которые уполномочены бороться с восстаниями и угрозами преподавателям по своему усмотрению. Эти охотники на магов носят двимеритовые кандалы и регулярно патрулируют залы. Эти кандалы используются редко, но их наличие прививает определенную устойчивость к эффектам сплава большей части студентов.

Несмотря на эту несколько авторитарную практику, о студентах Гвейсон Хайль хорошо заботятся, и они часто преуспевают в учебе. В школе есть хорошо укомплектованная, строго охраняемая библиотека, и учащимся разрешается бродить по залам и дворам кампуса, когда они не посещают занятия. Жестко структурированный образ жизни Гвейсон Хайль в сочетании с вездесущими ожиданиями Империи может привести к быстрой дружбе между учениками, ищущими заслуживающих доверия доверенных лиц, с которыми можно поделиться своими проблемами и страхами. Образование в Гвейсон-Холле строго стандартизировано, и чувствам и мнениям человека придается мало значения. После того, как студенты заканчивают учебу, им присваивается ценность, основанная на их навыках, которая сообщает, насколько легко они могут найти работу и что это может повлечь за собой.

Недавно ходили слухи, что глубоко в катакомбах Гвейсон Хайль любопытные студенты нашли секреты, относящиеся к периоду до правления Узурпатора. В пыльных уголках, спрятанных от мира, можно найти нерассказанные секреты. Древние фолианты, отчеты о смелых исследованиях и давно забытые свитки знаний, пропущенные любопытными глазами Империи.

## Родительское воспитание

*Чуть более века назад, до того, как империя стала такой строгой, как сейчас, я изучала магию у своего отца. Он не был могущественным магом, но хорошо разбирался в науке магии, и там, где мы жили, не было мудрецов, у которых я могла бы учиться.*
— Глиннис вар Трехарн

## Имперская магическая академия

Склонным к магии детям знати и богачей не нужно учиться у простолюдинов Империи в Гвейсон Хайль; в обмен на значительную ежегодную плату эти молодые умы отправляются в Имперскую Магическую Академию. Этот хорошо защищенный, безопасный замок на берегу Лок Грима укомплектован самыми престижными магами всего Нильфгаарда и защищен ветеранами Имперской Армии.

Академия так же сосредоточена на верности и служении Империи, как и Гвейсон Хайль, но ученики имею доступ большей роскоши. Каждый ученик получает роскошную личную комнату, а в школе работают слуги, которые всегда готовы прийти на помощь ученикам. В праздничные дни в академии устраиваются застолья и торжества, не уступающие столичным.

После выпуска студенты обычно занимают должности службы в своих семьях или в качестве адъютантов в вооруженных силах, выступая в качестве советников и организуя наиболее эффективное развертывание магов.

## Ученичество

Не каждый маг может или хочет учиться в одной из официальных школ. Бан Ард и Аретуза в Северных королевствах дороги и поэтому эксклюзивны; хотя для особо одаренных учеников могут быть сделаны скидки, богатые, как правило, не желают общаться со склонными к магии детьми пастухов. В Нильфгаарде проблема заключается не столько в стоимости, сколько в расстоянии до Гвейсон Хайль или в строгих школьных правилах. Между тем, в старших землях всегда практиковали менее жесткую структуру, когда дело доходит до обучения своих магов.

Некоторое обучение магии можно начать буквально дома, с родителями или друзьями семьи, у которых есть определенные навыки и знания. Пользователи магии, у которых есть дети, иногда передают свой дар, и эти дети должны пройти надлежащее обучение, иначе они рискуют получить ужасные побочные эффекты. В качестве альтернативы, одаренных детей могут выбрать странствующие маги, чтобы они стали их учениками. В настоящее время Север питает глубокое недоверие к магам в целом, так что кто-то, взявший на себя воспитание одаренного ребенка, наверняка захочет сделать это тихо. В Нильфгаарде большинство магов посещают Гвейсон Хайль, но ученичество по-прежнему считается лучше, чем полное отсутствие обучения. Упомянутый студент, однако, может считаться менее квалифицированным, чем маг, обучающийся в академии.

Обучение магов старшего народа традиционно происходило под руководством наставников, с отношениями один на один, когда ученик мог искать учителя, чтобы учиться у него, или учитель видел потенциал в ребенке и брал на себя ответственность за его обучение. Одним из инструментов, который может использовать любой обучающий маг, самостоятельно или в школьной среде, является ученичество. В этих отношениях ученик привязан к своему мастеру, и их магия связана. Это может быть положительным моментом, навязывая

импульсивному и безрассудному ученику более размеренный темп обучения, но также может быть принудительным и использоваться в качестве меры принуждения и контроля, чтобы доминировать над молодыми магами.

Альтернативой является то, что некоторые маги могут проводить занятия для тех, кто богат магией и беден золотом. Родители, которые не могут справиться с властью своих детей, могут отдать их таким учителям, и маловероятно, что они часто возвращаются после завершения учебы. Эти классы, как правило, плохо оборудованы, им не хватает ресурсов обычных школ, но они все же могут обеспечить эффективное обучение в менее формальной и более гибкой среде.

Маг, проводящий обучение, задает тон и может делать это по доброте душевной, из скромной жизни или по другим, более темным причинам. Маг вполне может увидеть потенциал в обучении класса с впечатлительного возраста, чтобы быть лояльным к ним из-за страха перед тем, как мир в целом может относиться к ним, причем это особенно сильно, если они были отвергнуты их кровными родственниками.

## Маги в обществе

До Первой Северной войны маги и мирские правители часто держались отдельно друг от друга, короли не претендовали на власть над учениями магов, а маги также мало вмешивались в государственные дела. Пакт, закрепивший это различие, назывался Новиградским пактом, и, несмотря на то, что грань между академией магов и властью была многократно размыта, каждая сторона была довольна сохранением своих сфер влияния. Этот предполагаемый нейтралитет позволял считать магов беспристрастными посредниками, не имеющими врожденной лояльности ни к одной из сторон в споре, поскольку они были свободны независимо от исхода. Как таковые, они не представляли угрозы для правящих классов и могли свободно организовывать себя для улучшения своих исследований.

Старейшей организацией было Братство чародеев, созданное при сотрудничестве выдающихся магов того времени. Оно родилось после короткого периода междоусобной войны, которая очистила правление от многих независимых лиц, сопротивлявшихся формализации правил и положений, которыми управляли практикующие. Позже руководство Братства разделилось на два руководящих органа: Орден Дара и Искусства и Верховный Совет Магов, которые отвечали за охрану и соблюдение стандартов. Однако, несмотря на это, большинство магов по-прежнему занимались чистыми исследованиями и экспериментами, держась выше мелочности мирского мира.

Однако во время Первой Северной войны этот отрешенность была брошена, когда северные маги выступили со своими народами во Второй битве при Соддене, переломив ход вторжения. После этого вмешательства правители обхаживали магов

и делали их ценными и опасными советниками, придворными прорицателями и целителями. Большинство магов по-прежнему предпочитали заниматься исследованиями, но все больше и больше начинало заниматься политикой, поскольку вновь обретенные уважение и власть ударяло им в голову. Кульминацией этого стал Танеддский переворот, спланированное восстание магов в союзе с Нильфгаардом и скоя'таэлями, не ожидаемое магами, все еще верных северным королям. Эта жестокая битва положила конец Верховному Совету, Конклаву и доверию правителей к своим придворным магам, когда появились шокирующие новости о предательстве лояльных Нильфгаарду

После Танеддского переворота была создана Ложа чародеек, состоящая только из женщин, к которой принадлежали женщины как из северных, так и из нильфгаардских магов и направленная на установление политической власти. Сегодня магов то ненавидят, то боятся, то считают полезными, но ненадежными. Многие конфессии проповедуют, что они участвуют в темной магии, и население так же стремится отвернуться от них, как и от нелюдей в некоторых королевствах. Поскольку их руководящие органы в значительной степени исчезли, магам приходится самим защищать себя от запретных искусств, таких как некромантия. Некоторые все еще пытаются заниматься исследованиями, в то время как другие ищут политической власти как ради нее самой, так и в качестве щита от козлов отпущения, которые видели, как охотники на ведьм сжигали магов на костре на Севере.

# Жизненный путь мага

Жизнь мага длинна и часто полна таких возможностей и опасностей, которые даже не пришли бы в голову среднему ремесленнику или торговцу. Обучение в школе магии может быть изнурительным и угнетающим, беспощадным и двуличным или хриплым и хаотичным. Силы Хаоса почти постоянно кружатся вокруг колдунов и волшебниц, а стремление к расширению своего могущества может привести к ужасным потерям и триумфальным победам. И когда маг уходит из священных залов их альма-матер, они отправляются в мир, который, вероятно, станет уважать и ненавидеть их в равная степени. Для большинства магов каждое движение просчитано, взвешивается каждое слово и оценивается каждый риск. Чтобы воспроизвести эту жизнь трудностей, при создании Мага персонажа, вы можете сделать бросок на этом жизненном пути мага, вместо броска по стандартному жизненному пути в Основном своде правил.

## Где вы родились?

| Ролл | Место рождения | Место рождения старшего народа |
|---|---|---|
| 1 | Северные королевства (Ковир и Повис или Хенгфорская лига) | Эльфийский, гномский, вранский или боболакский маг может выбрать, родиться ли он в древней земле Дол Блатанна или в горном конклаве. |
| 2 | Северные королевства (Редания или Каэдвен) | |
| 3 | Северные королевства (Аэдирн, Лирия и Ривия, или Темерия) | |
| 4 | Северные королевства (Цидарис, Керак, или Верден) | |
| 5 | Скеллиге | |
| 6 | Нильфгаард (Цинтра, Ангрен или Назаир) | |
| 7 | Нильфгаард (Меттина, Туссент, или Маг Турга) | |
| 8 | Нильфгаард (Гесо, , Эббинг, или Мехт) | |
| 9 | Нильфгаард (Этолия, Геммера, или Виковаро) | |
| 10 | Нильфгаард (Сердце Нильфгаарда) | |

## Кто был Вашей семьей?

| Ролл | Размер семьи | Характеристика семьи | Статус семьи |
|---|---|---|---|
| 1 | Крохотная | Консервитавня | Аристократы |
| 2 | Маленькая | Агрессивная | Ремесленики |
| 3 | Маленькая | Странная | Рыцари |
| 4 | Средняя | Добрая | Торговцы |
| 5 | Средняя | Депресивная | Крестьяне |
| 6 | Средняя | Строгая | Рабы или преступники |
| 7 | Средняя | Незрелая | Священники |
| 8 | Большая | Поддерждивающая | Маги |
| 9 | Большая | Дружная семья | Артисты |
| 10 | Большая | Спокойная | Ученые |

## Как вы обнаружили свои способности?

| Ролл | Событие |
|---|---|
| 1 | **Катастрофа**<br>**(Вычтите 3 из вашего следующего броска жизненного пути)**<br>Открытие вашей магии было связано с ужасной катастрофой, когда вы были молоды. Однажды, не подозревая о своей связи с Хаосом, вы позволили своим эмоциям взять над вами верх. Возможно, вы сожгли своих родителей заживо, вызвали обвал или заморозили другого ребенка. |
| 2 | **Случайное проклятие**<br>**(Вычтите 2 из вашего следующего броска жизненного пути)**<br>Открытие твоей магии было связано с мощной ненавистью. Даже не планируя этого, вы набросились на кого-то в раннем детстве и прокляли его. Ведьмак мог снять проклятие, а может быть, оно до сих пор преследует их. |
| 3 | **Обнаружен магом**<br>Когда вы были молоды, к вам домой пришел маг и поговорил наедине с вашими родителями. Он объяснили твоим родителям, что у тебя магический дар и без должной подготовки ты станешь опасен для всех. |
| 4 | **Вдохновлен магом**<br>Однажды вы попали на демонстрацию странствующего мага, который показал вам чудеса магии. После демонстрации мага вы попытались скопировать их и обнаружили, что у вас есть дар. Твое вдохновение изучать магию полностью соответствовало планам мага. |
| 5 | **Ужасающее магическое развитие**<br>Ваша магия развивалась в виде небольшой магической черты и расширялась оттуда. Однажды вы применили небольшой магический эффект во время игры, и это событие вас чертовски напугало. Вы понятия не имели, как это произошло или что может случиться, если вы попытаетесь сделать это снова. |
| 6 | **Радостное магическое развитие**<br>Ваша магия развивалась в виде небольшой магической черты и расширялась оттуда. Однажды вы поняли, как выполнить небольшой магический эффект, и быстро продемонстрировали его своей семье и друзьям. |
| 7 | **Насильно завербован магом**<br>Странствующий маг увидел в вас потенциал и решил взять вас на обучение. Они могли запугать вашу семью, чтобы она выдала вас, или они могли украсть вас напрямую. Но в итоге тебя взяли на тренировку против твоей воли. |
| 8 | **Выкуплен магом**<br>Странствующий маг увидел ваш потенциал, проезжая через родной город, и сделал предложение вашим родителям. Ты можешь даже не знать, сколько ты стоишь для своих родителей, но когда цена была согласована, и маг забрал тебя. |
| 9 | **Проклятие, порожденное ненавистью**<br>**(Вычтите 2 из вашего следующего броска жизненного пути)**<br>Ваш дар проявился, когда вы прокляли кого-то в своем родном городе. Злоба, которую вы держали против этого человека, росла и гноилась прямо под поверхностью, пока в конце концов не стала достаточно мощной, чтобы привлечь магию извне и не сформировала ужасное проклятие. |
| 10 | **Катастрофа**<br>**(Вычтите 3 из вашего следующего броска жизненного пути)**<br>Вы узнали, что обладаете магическими способностями в юном возрасте, но скрывали это и пытались учиться самостоятельно. Неизбежно это имело неприятные последствия. Возможно, вы подожгли свой семейный дом, вызвали наводнение или вызвали опасную бурю. Так или иначе, все рухнуло. |

## Посещение Имперской магической академии

Для целей этого Жизненного Пути посещение Гвейсон Хайль равнозначно посещению Имперской Академии Магии

## Вдали от дома

Рекомендации о том, какую школу посещал ваш персонаж, — это всего лишь рекомендации.

Маг, рожденный в Нильфгаарде, мог быть увезен в Аретузу или Бан Ард, когда его талант был обнаружен, и столь же вероятно, что магически одаренный ребенок из Северных Королевств мог быть схвачен и отправлен в Гвейсон Хайль, когда их деревня подверглась набегу во время одной из Северных войн.

С точки зрения знаний, единственным жестким ориентиром является строго гендерная природа магов в Северных Королевствах. При этом, если вы хотите нарушить это «правило», вы можете это сделать. Могли быть особые ситуации, которые приводили к обучению мага-мужчины в Аретузе или мага-женщины в Бан Арде. Так обстоит дело с Бронуин Мертвый Глаз (см. стр. 155), которая при рождении была назначена мужчиной и посещала Академию Бан Ард, а затем сменила пол, используя магию и алхимию.

## Как люди реагировали на вашу магию?

| Ролл | Север | Старшие земли | Нильфгаард |
|---|---|---|---|
| 1 | Твоя семья бросила тебя. | Твоя семья ужасно боялась тебя. | Твоя семья бросила тебя. |
| 2 | Твоя семья ужасно боялась тебя. | Твоя семья пыталась игнорировать твой дар. | Твоя семья отправила тебя в церковь. |
| 3 | Ваша семья пыталась продать вас семье с высоким положением. | Твоя семья немедленно отправила тебя тренироваться. | Твоя семья немедленно отправила тебя в Гвейсон Хайль. |
| 4 | Твоя семья немедленно отправила тебя в Аретузу. или Бан Ард. | Твои братья, сестры и друзья стали ужасно ревнивыми. | Твоя семья подтолкнула тебя к изучению магии и участию в политике. |
| 5 | Твоя семья пыталась игнорировать твой дар. | Твоя семья подтолкнула тебя стать великим магом. | Твоя семья пыталась использовать твою силу для себя. |
| 6 | Ваша семья и друзья обрадовались твоему таланту. | Ваша семья и друзья обрадовались твоему таланту. | Ваша семья и друзья обрадовались твоему таланту. |

## В какой школе вы учились?

| | Женщина | Мужчина |
|---|---|---|
| **Север** | Аретуза | Бан Ард |
| **Скеллиге** | Аретуза | Бан Ард |
| **Нильфгаард** | Гвейсон Хайль или Имперская магическая Академия | Гвейсон Хайль или Имперская магическая Академия |
| **Старшие земли** | Малая академия | Малая академия |

**Малая академия**

Малая Академия представляет множество независимых магов по всему континенту, которые берут одаренных детей в ученики. Часто эти наставники официально не признаются Конклавом Магов. Как правило, в Старейших Землях Старейшины не посещают официальную школу, а вместо этого тренируются со старшими магами в своем собственном обществе. Независимо от того, откуда вы родом, вы можете пройти обучение в Малых академиях.

| Исток Аретузы | Косвенный контроль Бан Арда | Устойчивость Гвейсон Хайль | Универсальный заклинатель малой академии |
|---|---|---|---|
| Потратив 10 дополнительных Вын в свой ход, вы можете повысить порог энергии на 2 на время этого хода. Это увеличение суммируется с предметами фокуса. | Когда вы страдаете от магического провала, вы можете пожертвовать 10 Вын, чтобы уменьшить результат провала на 5 (минимум 1). | При контакте с двимеритом вы можете потратить 10 Вын, чтобы получить +3 к проверке выносливости, чтобы сопротивляться эффектам. | Потратив 10 дополнительной Вын, когда вы произносите заклинание, вы можете либо добавить +4 м к дальности заклинания, либо +2 раунда продолжительности к неподдерживаемым заклинаниям. |

# Жизнь в академии

В какой бы школе ты ни учился, каждый маг проводит около 20 лет обучаясь магии. За это время они учатся управлять своим даром, изучают науку магии, знакомятся с процессом овладения Хаосом.

Для многих магов эти годы становления полны захватывающих происшествий и моментов «формирования характера». Для каждой из двух декад вы должны бросить 1d10 в столбце таблицы, который соответствует вашей Школе.

| Ролл | Аретуза | Бан Ард | Гвейсон Хайль | Малая академия |
|---|---|---|---|---|
| 1 | **Отдача заклинания** Заклинание, которое вы произнесли, имело ужасные неприятные последствия. Порог энергии понижен на 1. | **Отдача заклинания** Заклинание, которое вы произнесли, имело ужасные неприятные последствия. Порог энергии понижен на 1. | **Отдача заклинания** Заклинание, которое вы произнесли, имело ужасные неприятные последствия. Порог энергии понижен на 1. | **Отдача заклинания** Заклинание, которое вы произнесли, имело ужасные неприятные последствия. Порог энергии понижен на 1. |
| 2 | **Развили связь с другим учеником** Вы и еще один студент проводили время вместе расслабляясь. Вы получаете союзника-мага. Сделайте бросок по таблице союзников на стр. 30, чтобы увидеть, насколько вы близки и какова их ценность. | **Пойман на контрабанде** Вы тайно вынесли тома из школы и были пойманы. Вас сделали учеником (см. стр. 23). | **Нарушитель правил** Вы нарушили одно из многих правил Гвейсон Хайль, но были пойманы в процессе. Вас сделали учеником (см. стр. 23). | **Занимался темной магией** Вы баловались темной магией и выпустили в мир демона. Ты носишь Люцифуг демона, и они всегда знают, где ты. |
| 3 | **Выгнали соперника** Из Аретузы выгнали твоего соперника. Вы получаете врага-мага. Сделайте бросок по таблице Обиды на стр. 28, чтобы увидеть, как это обострилось и какова их сила. | **Украли свиток заклинаний** Начните со свитка заклинаний подмастерья. Определите с Мастером, какое заклинание записано в свитке. | **Помогал разрабатывать оружие войны для Империи** Начните с 1 формулы бомбы. Определите с Мастером , какая это формула бомбы. | **Цель ведьмака** Ваше неконтролируемое использование магии нанесло достаточно ущерба, чтобы ведьмак из школы Кота был нанят, чтобы убить вас. Этот ведьмак все еще ищет тебя. |
| 4 | **Любимец учителя** Вы получили персонально обуение от учителя. Начните с дополнительного известного заклинания новичка. | **Помогли с несанкционированным исследованием** Бросьте один раз по таблице Знаний на стр. 31. Если информация об этом исследовании выйдет наружу, у вас будут большие проблемы с выпускниками Бан Арда. | **Законник** Вы помогли властям с преступлением, связанным с магией. Получите +2 к репутации у властей Нильфгаарда. | **Аптекарь** Частью вашего обучения была способность диагностировать и лечить болезни людей из вашего сообщества. Получите +2 к первой помощи. |
| 5 | **Впечатлил иностранного сановника** Вы начинаете с +2 репутации при дворе одного королевства по вашему выбору. | **Охота на монстра** Вы вышли на охоту на чудовищ в густых лесах Каэдвена. Получите +1 к знаниям монстров. | **Исследовал катакомбы** Вы нашли свиток в катакомбах школы. Получите 1 свиток заклинаний подмастерья. Определите с Мастером, какое заклинание записано в свитке. | **Ботаник** Вы ухаживали за школьным садом. Получите +2 к Выживанию в дикой природе. |

| Ролл | Аретуза | Бан Ард | Гвейсон Хайль | Малая академия |
|---|---|---|---|---|
| 6 | **Украли ритуальные компоненты** Вы припрятали крошечные кусочки редких ритуальных компонентов. Начните с дополнительными компонентами стоимостью 100 крон . | **Ошибка заклинания** Вы случайно наложили магию на школьника или преподавателя и испортили им день. Сделайте бросок по таблице Обиды на стр. 28. | **Цензура** Вас попросили найти и стереть все следы запрещенного произведения. Его автор теперь жаждет мести. Сделайте бросок по таблице Обиды на стр. 28, чтобы определить, кто это. | **Помогал местным жителям с различными проблемами** Вы использовали свою магию, чтобы помочь нуждающемуся региону. Ваше социальное положение Равенство в этой области. Определите с Мастером, что это за область |
| 7 | **Нашли материал для шантажа учителя** Вы можете использовать эту информацию, чтобы добиться от них одной услуги на усмотрение Мастера. | **Наемничество** Вы сражались за мелкого дворянина в земельном споре. Вы сохранили часть своей зарплаты, после того, как школа забрала свою долю, конечно. Получите 1d6 x 100 крон. | **Помогли выследить маг-отступника** Вы помогли Охотникам на магов найти мага-изгоя. Получите +1 к любому боевому навыку или начните новый боевой навык с +2. | **Проклят** Вы были прокляты либо собственной рукой, либо гневом кого-то из вашей школы. Вместе с Мастером выберите подходящее проклятие из перечисленных на стр. 230 Главной книги. |
| 8 | **Найдены подсказки о местонахождении реликвии** Проконсультируйтесь с мастером, чтобы определить, что это за реликвия и что вы знаете. | **Проклят** Вы были прокляты либо собственной рукой, либо гневом кого-то из вашей школы. Вместе с Мастером выберите подходящее проклятие из перечисленных на стр. 230 Главной книги. | **Приютил мага-отступника** Вы помогли приютить мага-изгоя. Вы получаете союзника-мага. Сделайте бросок по таблице союзников на стр. 30, чтобы увидеть, насколько вы близки и какова их ценность. | **Защитил деревню от чудовища** Вы использовали свою магию, чтобы отразить атаку монстра из деревни. Получите +1 к знаниям монстров. |
| 9 | **Вас послали в открытый мир** Вы были привязаны к магу, живущему за пределами Аретузы. Бросьте кубик на событие в жизни из таблицы на стр. 31 Основной Книги. Вас сделали учеником (см. стр. 23). | **Посвящение тайного общества** Вас приняли в тайное общество внутри школы. Получите +2 к репутации с другими выпускниками Бан Арда. | **Связь с церковью** Вас послали помочь Церкви Великого Солнца в магических делах. Вы получаете +1 к Харизме и Этикету. | **Внешкольное обучение** Вы учились у многих наставников, узнавая столько, сколько могли. Начните с дополнительным заклинания новичка. |
| 10 | **Проклят** Вы были прокляты либо собственной рукой, либо гневом кого-то из вашей школы. Вместе с Мастером выберите подходящее проклятие из перечисленных на стр. 230 Главной книги. | **Перевел фолиант** Вы помогли перевести старый эльфийский фолиант. Вы получаете +2 к Старшей речи. | **Лучшая часть преданности** Вас обучали основам шпионской работы. Вы получаете +1 к Маскировке и можете попытаться замаскироваться без набора для маскировки без каких-либо штрафов. | **Сделали собственную фокусировку** Вы создали свой первый предмет фокусировки. Вы получаете Амулет, который считается для вас предметом Фокусировки (2). |

## Вы были учеником?

Среди магов распространена практика брать в ученики, хотя ее распространенность варьируется в зависимости от школы магии. Молодых магов делают учениками более опытных магов, позволяя старшему магу направлять своего ученика. В некоторых случаях это доходит до того, что «привязывают» ученика к своему хозяину, связывая магию двух магов вместе, чтобы ученик мог лучше учиться. Теоретически эти отношения позволяют неопытному или безрассудному магу научиться контролю и навыкам рядом со своим наставником, чтобы они были лучше подготовлены действовать независимо. На практике безрассудных магов часто делают учениками старших магов, чтобы они присматривали за ними, пока они не научатся действовать с уважением и следовать правилам.

| Ролл | Аретуза | Бан Ард | Гвейсон Хайль | Малая академия |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Нет | Нет | Нет | Да |
| 2 | Нет | Нет | Нет | Да |
| 3 | Нет | Нет | Да | Да |
| 4 | Да | Нет | Да | Да |
| 5 | Да | Нет | Да | Да |
| 6 | Да | Нет | Да | Да |

## Каким был ваш наставник?

| Roll | Личность | Ценит | Стиль одежды | Ненавидит |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Скрытный | Деньги | Практичный | Высокомерие |
| 2 | Бунтарский | Честь | Показной | Политику |
| 3 | Жестокий | Свое слово | Строгий | Другие расы |
| 4 | Идеалистичный | Удовольствия | Военный | Приземленных людей |
| 5 | Задумчивый | Знания | Традиционный | Насилие |
| 6 | Строгий | Месть | Удобный | Неуважение |
| 7 | Обманчивый | Могущество | Неряшливый | Молодых людей |
| 8 | Дружелюбный | Любовь | Необычный | Невзгоды |
| 9 | Высокомерный | Выживание | Очаровательный | Преступников |
| 10 | Нервный | Дружбу | Чужестранный | Неорганизованность |

### Привязь

Механически привязывание мага к наставнику связывает магию двух магов вместе. Находясь в пределах 10 м друг от друга, оба мага могут использовать любое заклинание, ритуал или порчу, известные обоим. Кроме того, наставник может, не тратя действие, ограничить количество выносливости, которое его ученик может использовать для сотворения магии за ход, установив предел, который ученик не может превзойти. Наконец, если ученик проваливает бросок на Сотворение заклинаний, Ритуальное создание или Плетение заклинаний, наставник может выбрать получение половины урона, который ученик понесет в результате нащупывания. Как только два мага связаны, только наставник может разорвать эту связь. В противном случае два мага остаются связанными вместе, пока один из них не умрет.

*«Я имела честь быть наставником нескольких молодых магов в своей жизни, и я всегда находила этот опыт приятным. Это не значит, что у меня не было достаточного количества бунтарей, привязанных ко мне, чтобы умерить их разрушительные наклонности. Но я еще не встречала ученика, которого не могла бы обучить».*

*—– Глиннис вар Трехарн*

## Маги-подмастерья

Маги Севера нередко прокладывают свой путь в мире как независимые подмастерья. Эти маги, известные как Двим-веандра, если женщины, бродят по континенту, устраиваются на случайные работы и учатся у других магов, с которыми сталкиваются, пока не наберут достаточно знаний и умений, чтобы вернуться в свою академию и подать заявку на звание Мастера или Госпожи. Раньше орден даже выделял специальный стипендиальный фонд для оплаты поездок этих студентов.

## Жизнь в Нильфгаарде

В то время как маги в Нильфгаарде более контролируемы, чем на Севере, умный маг все же может научиться искусно манипулировать вещами, чтобы оказаться там, где они хотят быть. Они могли добровольно проводить определенные эксперименты для улучшения Империи или тесно сотрудничать с аристократией, чтобы закрепиться в политике.

## Каков был стиль преподавания вашего наставника?

| Ролл | Стиль |
|---|---|
| 1 | Практичный |
| 2 | Терпиливый |
| 3 | Демонстративный |
| 4 | Небрежный |
| 5 | Властный |
| 6 | Манипулятивный |

## Какой был ваш самый запоминающийся момент с вашим наставником?

| Ролл | Момент |
|---|---|
| 1 | Вы поделились трогательным моментом |
| 2 | Они использовали вас для достижения цели |
| 3 | Они каким-то образом оскорбили вас |
| 4 | Они рисковали своей жизнью, чтобы помочь вам |
| 5 | Они предали ваше доверие |
| 6 | Они взяли вас, чтобы встретиться с вашей семьей |
| 7 | Тебя пытались бросить |
| 8 | Они помогли вам оправиться от чего-то |
| 9 | Они убили или ранили близкого вам человека |
| 10 | Они спасли тебе жизнь |

## Как вы закончили отношения со своим наставником?

| Roll | Окончание |
|---|---|
| 1 | Они были убиты |
| 2 | Вы отравили их |
| 3 | Вы должны выйти замуж/жениться на их ребенка |
| 4 | Вы по-прежнему со своим наставником, но уже как любовники |
| 5 | Вы расстались после особенно интенсивного спора |
| 6 | Вы прошли все их испытания |
| 7 | Они отказались от вас после того, как вы снова подвели их |
| 8 | Вы подружились и до сих пор поддерживаете связь |
| 9 | Вы убили их в целях самообороны |
| 10 | Вы с ужасом наблюдали, как они потеряли контроль над своей магией и уничтожили себя |

# Жизнь мага

После выпуска и окончании привязки к другому магу, каждый маг в значительной степени должен проложить свой путь в мире. В зависимости от того, где действует маг, это может принимать разные формы. Маг может заняться политикой и попытаться стать советником могущественного дворянина. Они могут сосредоточить свое внимание на экспериментах, законных или не очень, чтобы попытаться открыть новые теории и практики или улучшить старые. Или же они могут продолжить свои магические исследования, пытаясь найти ответы на давние вопросы Хаоса. Независимо от того, какой путь маг выберет для своей профессии, всегда будет тень опасности, даже если он решит вести осторожную жизнь.

По окончании вашего магического обучения вам будет где-то между 20 и 29. Затем вам нужно будет выбрать, сколько вам лет, когда начнется ваша игра. В настоящее время самым старым зарегистрированным магом является Герхарт из Аэлле, которому было где-то около 491 года, когда он умер от сердечного приступа во время переворота Танедда в 1267 году. Маги обычно не считаются «взрослыми» другими магами, пока у них не будет несколько десятилетий за плечами, и даже маги в возрасте 80-90 лет считаются «молодыми».

После того, как вы решили, сколько вам лет, посмотрите на следующую таблицу. Для каждого десятилетия после 20 лет решите, как вы решили провести большую часть этого десятилетия. Сначала сделайте бросок по строке «Опасность» и сверьтесь с соответствующей колонкой. Если вам выпало равное число или меньше, что-то пошло не так. Немедленно перейдите к таблице опасностей на стр. 26 и сделайте бросок по соответствующей колонке, чтобы определить, что произошло. Независимо от того, нужно ли вам делать бросок на Опасность, сделайте бросок в разделе «События» первой таблицы, чтобы увидеть, что пошло правильно, а затем сделайте бросок в соответствующей таблице «Событие». Выполняйте этот процесс один раз за каждое десятилетие после 20 лет.

| Поведение | Осторожность | | Политикантсво | | Эксперименты | | Магические исследования | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Опасность | 20% | | 50% | | 70% | | 50% | |
| События | 1 | Выгода | 1-2 | Выгода | 1-3 | Выгода | 1-5 | Выгода |
| | 2 | Союзник | 3-7 | Союзник | 4 | Союзник | 6-7 | Союзник |
| | 3 | Знание | 8 | Знание | 5-10 | Знание | 8 | Знание |
| | 4-10 | Ничего | 9-10 | Ничего | X | Ничего | 9-10 | Ничего |

## Пример жизненного пути

Например, молодой маг только что окончил Бан Ард и закончил обучение. В начале своего Жизненного Пути им 23 года. В возрасте от 23 до 33 лет они решают, что проводили время, занимаясь политикой, поэтому они бросают процентили по рейтингу Опасности для политики. Они выбрасывают 36, что находится в пределах 50% рейтинга опасности политиканства. Поэтому, прежде чем броситься посмотреть, получилось ли что-то по их плану, они обращаются к таблице «Опасности» на стр. 26 и бросьте 1d10 по колонке «Политика». Их результат равен 9, что означает, что то, что они сделали, принесло им соперника. После броска по соответствующей таблице Обид, чтобы конкретизировать своего соперника, они бросают 1d10 в столбце События для Политики. Они получают 2, что означает, что они получили выгоду. Переходя к таблице выгод на стр. 29, они выбрасывают 7 на 1d10, что означает, что они нашли портал. Возможно, они отправились в экспедицию, чтобы найти этот портал и победить другого мага, получив некоторые знания или известность, которые вызвали у другого мага сильную зависть. В любом случае, это подводит итог основным событиям их 20-летнего возраста, и теперь пришло время сделать выбор между 33 и 43 годами.

## Опасность

| Ролл | Осторожность | Политиканство | Эксперименты | Магические исследования |
|---|---|---|---|---|
| 1 | **Долг** Вы потеряли 1d10 x 100 крон в долгу. | **Обида** Кто-то задел ваши чувства, или вы задели их. Тем не менее, один из вас держит обиду на это происшествие. Сделайте бросок по таблице Обиды на стр. 28. | **Перегрузка** Из-за своего высокомерия или своего невежества вы втянули в свое тело слишком много энергии и пострадали от последствий. Понизьте свои хиты на 2. | **Магический блокировка** В своих исследованиях вы пренебрегали одним из элементов в пользу других. Выберите один элемент; земля, воздух, огонь или вода. При произнесении заклинаний этого элемента вы получаете кумулятивный результат-2 к проверке Сотворения заклинаний. Каждый раз, когда вы получаете эту Опасность, вы должны выбрать тот же элемент или новый. |
| 2 | **Зависимость** У вас развилась зависимость от чего-либо. Вы можете выбрать свой яд. См. Основную книгу правил (стр. 32). | **Ложное обвинение** Вас в чем-то ложно обвинили. Бросьте 1d10. 1-2: Кража, 3: Измена, 4: Трусость, 5: Изнасилование, 6: Убийство, 7: Мошенничество, 8: Запретная магия, 9: Уклонение от уплаты налогов, 10: Неэтичные действия. | **Встреча с демоном** В какой-то момент, будь то ваши собственные действия или действия сокурсника, вы вступили в контакт с демоном. Возможно, вы бежали или, возможно, боролись за свою жизнь, но в любом случае вы несете Люцифуг демона, и они всегда знают, где вы находитесь. | **Встреча с монстром** Вы однажды чуть не умерли, когда изучали монстра. Выберите монстра из Ведьмак TRPG. Теперь у вас есть фобия этого существа и взять а -2 к проверкам Храбрости против него. Кроме того, вы должны пройти проверку Храбрости со Сл:15, когда впервые столкнетесь с любым экземпляром этого существа, иначе будете ошеломлены. |
| 3 | **Заболел** Вы заболели изнурительной болезнью. В конце концов вы выздоровели, но осталась некоторая непрекращающаяся усталость. Ваша Вын опускается на 2. | **Предательство** Вас предал друг или знакомый. Выберите друга и сделайте его врагом. Если у вас в настоящее время нет друзей, создайте нового, а затем отметьте его как врага. | **Признан опасным** Что-то, что вы сделали, заклеймило вас как опасного для жителей королевства. В этом королевстве вас разыскивают власти. | **Перегрузка с Места силы** Вы нашли Место Силы, но по своей неопытности взяли слишком много энергии из него, и в процессе остались шрамы. Каждое Место Силы, из которого вы черпаете, требует спасброска Вын, как если бы вы черпали из него во второй раз. |
| 4 | **Разгневанные горожане** Это может быть что-то, что вы сделали (или что-то, что вы не сделали), но вы разозлили жителей крупного города. Если вы вернетесь в этот город, горожане сразу увидят в вас угрозу или цель. | **Друг или любовник убит** Друг или любовник погиб в результате несчастного случая или, возможно, из-за заговора. Выберите друга или любовника. Если у вас в настоящее время нет друга или любовника, заведите нового, а затем определите, как они умерли. | **Алхимическое происшествие** Вы смешали неправильные реагенты и пострадали от последствий. Вы получаете -2 штраф к Вын. | **Преследуется големом** В процессе учебы вам удалось перейти дорогу могущественному магу, который послал голема за вами. Теперь он ищет вас по всему континенту. Если он найдет тебя он попытается убить вас. |

| Ролл | Осторожность | Политиканство | Эксперименты | Магические исследования |
|---|---|---|---|---|
| 5 | **Несчастный случай** Бросьте 1d10. 1-4: Вы были изуродованы. Измените свое социальное положение на Опасение, 5-6: Вы были прикован к постели на 1d10 месяцев, 7-8: Вы потерял 1d10 месяцев воспоминаний об этом году, 9-10: вы страдаете от ужасных кошмаров (шанс 7 из 10 каждый раз когда вы засыпаете). | **Поймали с поличным** Вас поймали на попытке манипулировать другими, заставляя их делать вашу грязную работу. Сделайте бросок по таблице Обиды на стр. 28 для врага. У этого врага должна быть Сила, основанная на Слугах. | **Старые шрамы** Один из ваших экспериментов привел к ужасным неприятным последствиям, исказив ваше лицо. Измените свое социальное положение на «Опасение». | **Громкая телепатия** Вы изучаете заклинание телепатии. Вы пытались улучшить базовое заклинание телепатии, но результат оказался не таким, как вы ожидали. Когда вы телепатически шпионите за целью, вы не можете не издать низкое бормотание в ее голове, которое может насторожить ее. Любой, за кем вы шпионите, может пройти проверку Внимательности со Сл: 15, чтобы почувствовать вас. |
| 6 | **Заключение в тюрму** Что-то, что вы сделали (или ложное обвинение), привело вас в тюрьму на 1d10 месяцев. | **Социальные оплошности** Вы совершили ужасную социальную оплошность на собрании магов, и теперь другие маги относятся к вам как к Терпимому, а не как к Равному. | **Магическая аллергия** У вас развилась аллергия на магию. Всякий раз, когда вы пьете зелье или эликсир, помимо стандартных эффектов, вы также страдаете от тошноты на время действия эликсира. | **Полиморфный** Вы провели десятилетие, превратившись в другого мага. Потребовалось много времени, чтобы найти способ обратить его вспять. До сих пор вы сохранили некоторые манеры этого существа. Вы получаете -2 к вашему Этикету. |
| 7 | **Наставник скончался** Если ваш наставник был еще жив, он умер в течение этого десятилетия. Если у вас не было наставника, вы можете перебросить этот результат. Вам и Мастеру решать, как они умерли. | **Цель охоты** За вас назначена награда. Вас активно ищет группа из (1d6+5) охотников за головами. | **Опьянение** Вы попробовали на себе плохо приготовленную смесь, и она навсегда изменила ваш метаболизм. Когда вы пьете зелье или эликсир, вы должны сделать бросок Тел от СЛ своего Тел на 1d10 или стать опьяненным. | **Экстремальная уязвимость** Ты пытался сделать себя устойчивым к двимериту. Вы получили обратный результат. Вы получаете штраф -3 к проверкам Стойкости, чтобы сопротивляться эффектам двимерита. |
| 8 | **Выпадение волос** Заклинание пошло криво и как В результате все волосы на вашем теле выпали и отказываются расти. расти обратно. | **Враг государства** Ваши политические планы были раскрыты, и вас заклеймили врагом нации, против которой вы замышляли заговор. Ваш статус Ненависть в этой стране независимо от вашего социального положения в этом регионе. | **Алхимическая зависимость** Благодаря постоянному тестированию эликсиров и зелий у вас развилась зависимость от эликсиров. Это работает точно так же, как и любая другая зависимость. См. Книгу правил (стр. 32). | **Телепортационная болезнь** Вы испытываете телепортационную болезнь. Всякий раз, когда вы телепортируетесь или путешествуете через портал, вы должны пройти проверку Стойкости с Сл: 12, иначе вы будете страдать от тошноты в течение 10 минут. |

| Ролл | Осторожность | Политиканство | Эксперименты | Магические исследования |
|---|---|---|---|---|
| 9 | **Артрит** Ваши руки не могут делать замысловатые жесты, необходимые для произнесения заклинаний без боли. Вы страдаете -1 штраф к вашему Сотворение заклинаний проверяется всякий раз, когда вы произносите заклинание, требующее движения рук. | **Соперник** Своими действиями вы сделали соперником другого члена школы. Сделайте бросок по таблице Обиды на стр. 28, но они должны быть обиженной стороной. | **Потерял ощущения** Ваши эксперименты дорого вам обошлись. Вы потеряли чувство вкуса, обоняния или осязания. У вас есть штраф -2 к проверкам навыков, основанным на этом чувстве. | **Разыскивается охотниками** Вы сделали что-то настолько неосторожное и отвратительное своей магией, что церковь послала за вами пару охотников на ведьм (или охотников на магов в Нильфгаарде). Это враги, которые сделают все, чтобы подчинить или убить вас. |
| 10 | **Порча** Вас прокляла либо ваша собственная рука, либо кто-то, кого вы раздражали. Обсудите с мастером, чтобы выбрать подходящий порчи из списка на стр. 105 или стр. 120 Основной книги. Ваш персонаж еще не снял порчу. | **На службе у дворянина** Мелкий дворянин нанял вас за ваши магические способности и тайные знания. Каждый месяц вы получаете стипендию в размере 100 крон. Тем не менее, вы должны немедленно отправиться к ним, когда они вызывают вас, и выполнять любые задачи, которые они требуют от вас, иначе вы рискуете разозлить их. | **Мутация** Твои попытки понять мутагены привели к обратным результатам. Вы получаете физические изменения малой Мутации Мутагена по вашему выбору и изменения в социальном положении. | **Проклят** Вы случайно прокляли себя, пытаясь понять действие проклятий. Обсудите с Мастером и выьберете подходящее проклятие из перечисленных на стр. 230 Основной Книги. |

## Обиды

| Ролл | Профессия | Причина | Обострение | Сила |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Преступник | Сдал потерпешую сторону | Они/вы забыли об этом | Социальная |
| 2 | Наемник | Нанес удар в спину потерпевшей стороне | Они/вы в поисках друг друга | Социальная |
| 3 | Торговец | Отказал потерпевшей стороне | Они/вы простили агрессора, но обиду можно вернуть | Знания |
| 4 | Ремесленик | Удержал потерпевшего сторону от приобретения чего-либо | Они/вы активно интригуете против друг друга | Знания |
| 5 | Ученый | Украл что-то у потерпевшей стороны | Они/вы не хотите иметь ничего общего с друг с другом | Физическая |
| 6 | Друид | Причинил потерпевшему вред | Они/вы планируете преследовать чужих близких | Физическая |
| 7 | Священик | Пытался испортить репутацию потерпевшего | Они/вы пытаетесь саботировать другого | Слуги |
| 8 | Маг | Манипулировал потерпевшей стороной | Они/вы просто распространяете вредные слухи | Слуги |
| 9 | Рыцарь | Пытался отравить потерпевшую сторону | Они/вы достаточно злы, чтобы впасть в ярость при вашей следующей встрече | Магия |
| 10 | Дворянин | Оскорбил потерпевшую сторону | Они/вы ищете союзников, чтобы навредить другому | Магия |

## Выгода

| Ролл | Событие |
|---|---|
| 1 | **Разыскал потенциального мага** Вы нашли молодого человека, одаренного Хаосом. Вы помогли им обуздать свои силы и обучили их стать магами. Вы находитесь в постоянном общении и можете попросить их повторно изучить магические вопросы для вас. Вы получаете союзника-мага. |
| 2 | **Переехал в сообщество** Вы переехали недалеко от маленькой деревни. Люди там медленно открывались вам, когда вы помогали им с их бедами. Там вам всегда будут рады, и они даже предложат кров и еду, если вам это нужно. Находясь в этом регионе, к вам всегда относятся как к Равным. |
| 3 | **Возврат долга** Кто-то должен вам 600 крон, и вы сохранили право взыскать в любой момент, даже спустя десятилетия. |
| 4 | **Фамильяр** Вы приобрели дружбу животного, которое следует за вами повсюду. Это может быть кошка, собака, птица или змея. Это животное обучено и следует вашим командам, если вы не злоупотребляете им. |
| 5 | **Любовные отношения** Вы нашли любовника, который оценил ваши магические таланты, вследствие чего завязался роман. Бросьте 1d10. 1-6: это длилось несколько месяцев, 7-8: это длилось несколько лет, 9-10: это продолжается и продолжается. |
| 6 | **Победа на дуэли** Вы сразились с другим магом в магической дуэли и вышли победителем. Вы взяли их предмет в качестве трофея. Бросьте 1d10. 1-4: Ходячий эльфийский посох, 5-8: Гномский посох, 9-10: Хрустальный череп. |
| 7 | **Нашли портал** Вы обнаружили местонахождение старого эльфийского портала. Бросьте 1d10. Четное число - он все еще активен; снова бросьте 1d10 для определения пункта назначения: 1-3: Старая поляна в Дол Блатанна, 4-5: горы Тир Тохаир, 6-8: болото в северном Каэдвене, 9-10: глубоко под городом Новиград. Портал также может, по усмотрению Мастера, вести в другое место назначения. |
| 8 | **Обучение боевой магии** Вы провели десятилетие, тренируясь, чтобы сражаться с другими пользователями магии и сопротивляться их силе. Вы получаете +1 к Сопротивлению магии. |
| 9 | **Место силы** Вы нашли Место Силы и использовали его энергию. Вы получаете 5 единиц Пятой сущности. Определите с мастером, где он находится и на какой элемент настроен. |
| 10 | **Колдовство в доспехах** Вы практиковались в колдовстве в доспехах. Вычтите 1 из общего СД всех доспехов, которые вы носите, для использования заклинаний. Если у вас уже есть это преимущество, вы перебрасываете этот результат. |

## Союзники

| Ролл | Профессия | Как вы встретились | Близость | Значимость |
|---|---|---|---|---|
| 1 | Преступник | Вы обучались с ним | Знакомые | Социальная |
| 2 | Наемник | Вы спасли их от несчастного случая | Знакомые | Социальная |
| 3 | Торговец | Вы поддержали их в трудную минуту | Знакомые | Знание |
| 4 | Ремесленик | Вы помогли их когда их предали | Знакомые | Знание |
| 5 | Ученый | У вас был короткий роман | Знакомые | Физическая |
| 6 | Друид | Вы решили манипулировать ими | Знакомые | Физическая |
| 7 | Священик | Вы показали им искреннюю доброту | Друзья | Слуги |
| 8 | Маг | Вы решили изучить их | Друзья | Слуги |
| 9 | Рыцарь | Вы помогли им ударить кого-то в спину | Друзья | Магия |
| 10 | Дворянин | Вы встретились во время какого-то наказания | Связанные клятвой | Магия |

## Знание

| Ролл | Знание |
|---|---|
| 1 | **Сведущий в порче**<br>Вы начали вникать в работу особенно мерзкого проклятия, которое затрагивало семью в течение нескольких поколений. Хотя вы не могли рассеять его, ваши открытия дали вам представление о природе проклятий. Вы получаете +1 к Магическому познанию и +1 к Наведению порчи. |
| 2 | **Заученные формулы**<br>Вы потратили десятилетие на заучивание формул заклинаний. Выберите одно заклинание новичка и одно заклинание подмастерья. Вы начинаете игру, зная оба этих заклинания. |
| 3 | **Магический биолог**<br>Вы потратили много времени, изучая магию, присущую монстрам, таких как Леший и Бесы. Вы начинаете игру, зная Ритуал Наполнения Трофея (стр. 102 Фолианта Хаоса). Если у вас уже есть это знание, вы перебрасываете этот результат. |
| 4 | **Зерриканская Алхимия**<br>Вы проводили время, изучая алхимию зерриканских ученых. Вы начинаете игру с заученной формулой зерриканского огня. |
| 5 | **Знаки и предзнаменования**<br>Вы заглянули в будущее и увидели событие, которое вы должны предотвратить или обеспечить. Определите с мастером, чтобы определить, что это такое. Это видение было передано через символы и метафоры. |
| 6 | **Энциклопедия Арканы**<br>Вы провели это десятилетие, погружаясь в законы Хаоса, его эволюцию и использование. Вы получаете +2 к Магическому познанию. Если у вас уже есть это знание, вы перебрасываете этот результат. |
| 7 | **Исследования лей-линий**<br>Вы провели десятилетие, изучая силовые линии континента. Когда вы пытаетесь вытянуть силу лей-линию, вы делаете это с бонусом +2. Кроме того, вы начинаете игру, зная заклинание «Обнаружение лей-линий». |
| 8 | **Помощник учителя**<br>Вы потратили свое время, помогая учителю или, возможно, своему наставнику. Обучая новым заклинаниям других магов, вы вдвое уменьшаете количество требуемых проверок обучения. |
| 9 | **Ученик алхимика**<br>Вы потратили некоторое время на изучение тонкостей алхимии. Вы начинаете игру с любыми 2 алхимическими формулами для новичков и получаете +1 к алхимии. |
| 10 | **Эксперт по предсказаниям**<br>Вы углубились в изучение гадания и ясновидения. Вы начинаете игру, зная Гидромантию, Пиромантию, Тиромантию или Ритуал Онейромантии. |

# Маленький урок

**1271, Гвейсон Хайль • Переводено Алеком фон Карстом**

*«…Итак, поместив руку над тарелкой и сосредоточившись на том, чтобы вызвать ровно столько пламени, чтобы зажечь свечу, но не расплавить, мы можем увидеть, как контроль над дыханием контролирует мысли, а мысли управляют Хаосом…»*

*На иллюстрации Глиннис держала ладонь над глубокой терракотовой чашей, и ее свеча вспыхнула, плавая в воде. Она взглянула на ряды студентов, стоявших над ее аудиторией, окружавших зал. Одетые в черное, в униформе Гвейсон Хайль, во время эксперимента у них также было сосредоточенное выражение лица.*

*Трепетное хихиканье привлекло ее пристальное внимание к задней части аудитории, чтобы увидеть студента, вознагражденного за его упущение вспышкой пламени и лицом, полным пара, поскольку жидкость выполнила свою двойную функцию предохранительного клапана и спасительного примера.*

*«Мастер Кай, если вы не ранены, пожалуйста, смените воду. Все остальные, потушите пламя и попробуйте еще раз. Как показал Кай, потеряв концентрацию, вы теряете контроль. Это второстепенная работа в мирной комнате — представьте, что вы стоите в строю в бою, черпая силу, чтобы помочь своим товарищам, в то время как люди кричат и умирают, просто чтобы отвлечь вас.*

*Это вызвало волну застенчивого смеха. Обычно так и было. По крайней мере один студент получал импровизированную паровую баню каждый раз, когда она проводила этот эксперимент, вызывая у них дискомфорт без настоящей боли. Глиннис была слегка удивлена только тем, что Кай-шутник умылся, она ожидала чрезмерного энтузиазма из другого источника…*

*Сдавленный вздох в первом ряду, как она знала по опыту, означал: «У меня есть мнение, и вы можете его не оценить». Вот и мы. — У вас есть что добавить по теме самоограничения, мастер Алистер? Глиннис сохраняла нейтральное выражение лица, но улыбка тронула ее голос. Алистер был талантлив и умен, и обучение его было долгожданной проверкой ее собственного контроля. — Госпожа Вар Трехарн, это смешно! Слова вырвались у мальчика в центре первого ряда, на его обычном месте. «Почему вы не испытываете нас по-настоящему? Почему мы играем со свечами и задерживаем дыхание, когда силы Хаоса в нашей власти?» — Как только что продемонстрировал ваш одноклассник, мастер Алистер, еще не все достигли вашего отточенного самоконтроля и точности. Если бы не уроки, которые вы здесь усвоите, ваши эмоции могли бы захлестнуть вас в стрессовые моменты. У меня есть гравюры, на которых изображены травмы, которые могут быть получены из-за неразумного черпания силы, и я предупреждаю вас, что они представляют собой мрачное зрелище.*

*Алистер покраснел, и Глиннис поняла, что что-то не так. Он ежедневно бросал вызов ее учениям, но это было новым, более суровым и не соответствовало их обычно дружескому обмену мнениями.*

*«Это провал ваших учеников, госпожа! Их вера подвела их, и они потеряли контроль. Если мы будем держаться за Великое Солнце, избыточная Сила будет безопасно направлена, защищая верного мага! Все, что вы делаете, — это сдерживаете более способных учеников, чтобы избавить более медленных от чувства глупости!» Голос дрожал от ярости, и Глиннис почувствовала нарастающую тревогу, хотя ее собственные уроки самоконтроля скрывали это от ее лица. Это требовало разрядки; если бы Алистер не выдохнул, он бы взорвался, и если бы она смогла изолировать его идеи, это могло бы стать уроком для класса. Один, чтобы не дать любимому ученику принести себя в жертву в один прекрасный день. — Я не припоминаю никаких учений, касающихся защиты от собственной глупости, Алистер. Но, пожалуйста, я всегда готов учиться. Прошу,слово за вами».*

*Алистер, ненадолго ошеломленный внезапной возможностью, начал карабкаться по своим одноклассникам к лестнице. Последним его препятствием был мальчик, который сидел, как завороженный, с широко открытыми глазами от этой смелости. Алистер встретился с ним взглядом, и ребенок отступил, выскочив из комнаты, когда новый лектор вышел на сцену с уверенностью артиста.*

*«Мы учимся обращаться с мелочами власти, с мелкими, ограниченными трюками, которые никогда нельзя демонстрировать широкой публике, чтобы не напугать их. В священстве посвященных нашего века учат хвалить свои способности! Все делается в честь Великого Солнца; люди могут видеть, чего их лидеры добиваются от его имени! Мы способны на гораздо большее, чем нам позволено показать!»*

*Звук двери и тяжелые шаги привлекли внимание Глиннис, но ее взгляд по-прежнему был прикован к Алистеру, ее мысли метались. Всегда искренний в своих убеждениях, это был совершенно новый уровень. Он посещал внеклассные занятия со жрецами Великого Солнца; чему они учили и почему она не уделила время проследить за их действиями? Она вздохнула, чтобы возразить, успокоить ситуацию, восстановить контроль.*

*— Алистер, ты поднимаешь интересные вопросы, которые мы должны обсудить спокойно. Слишком поздно она почувствовала безошибочное покалывание мальчика, втягивающего силу. «Я покажу вам, чему я научился — на что я способен! Тогда ты поймешь!»*

*Алистер втянул огонь, указал обеими руками на чашу Глиннис и метнул поток пламени, который расплескался, как масло, и смылся волной, заполнив лекционный зал. Глиннис едва успела защититься; пламя раскололось и потекло мимо нее, плескаясь о самые передние парты, пока студенты отшатывались от жары.*

*Стол и панели потрескались и почернели; Глиннис стояла нетронутой, в то время как обрывки ее заметок осыпались вокруг нее тлеющим дождем. Алистеру было намного хуже.*

*Мальчик издал вопль агонии и рухнул на колени, когда его руки обгорели, обнажив подергивающиеся сухожилия и почерневшие кости, не успев позволить ему упасть в обморок.*

*С порога донесся крик.*

*"Видишь! Я же говорил вам — он опасен!"*

*Внезапно люди в доспехах сбежали вниз по ступеням, заполнив пол, в то время как сбежавший мальчик обвиняюще указал на Глиннис, пытавшуюся собраться с мыслями, чтобы наложить исцеляющее заклинание на обломки ребенка перед ней. Ее вырвало из закрученных мыслей, когда двое мужчин — охотников на магов, как она теперь назывались, — схватили Алистера за плечи и толкнули его голову вниз. Глиннис рванулась вперед с мольбой о сострадании на губах, но могучие руки остановили ее. Ничего не поделаешь, когда их капитан объявил о преступлении Алистера и приговоре, их праве и долге в Гвейсон Хайль. Еще одним вздохом топор опустился вниз, положив конец мучениям Алистера и отправив его отрубленную голову по полу с выражением мучительного замешательства на лице.*

*Волна одобрения прокатилась по классу, когда Охотники отпустили и отдали честь Глиннис, их задача была выполнена, опасный мошенник устранен. Они вышли гуськом, все в сверкающих кольчугах и героического роста, и только сила укоренившейся привычки не дала ей упасть на пол и завыть. Не отводя взгляда от Алистера, когда его останки были бесцеремонно унесены, Глиннис говорила со всем очевидным самообладанием.*

*"Класс. Мы закончили».*

# Священники

*“Вера важна; она может дать утешение, силу и помочь верующим извлечь смысл из запутанного мира. Но мягкая вера в другом климате может стать жесткой; простое убеждение искажено и сложно. Я хожу осторожно, как незнакомец, среди верующих, пока не обнаружу цветок или пламя».*

*-Глиннис вар Трехарн*

**Думаю, это будет самая спорная глава в книге: жрецы и магия. Стандартное объяснение состоит в том, что жрецы могут использовать жреческую магию, такую как призывы и заклинания, потому что их боги или силы, которым они поклоняются, используют магию через жреца. Это важный момент, потому что в наш век отрицательной реакции на магов многие жрецы проводят тонкую грань своими заклинаниями с одной стороны, и ужасными, безбожными магическими заклинаниями с другой.**

Давайте посмотрим, откуда берется власть жрецов. Жрецы Кревы и Вечного огня утверждают, что их магия исходит от святого существа. Их обучают старые почтенные жрецы их веры, которые десятилетиями проявляли магию своего бога через себя. Идея состоит в том, что священника учат, как связаться со своим богом и как получить его силу. Насколько нам известно, сила Кревы или Вечного огня может быть использована в добрых или злых целях. Я думаю, мы можем согласиться с тем, что работа с Орденом Пылающей Розы была в лучшем случае сомнительной с моральной точки зрения. Эти священники обычно находятся в городах. В крупных городах может быть много красиво украшенных храмов с «вечным» огнем в каждом. Это вера для людей, которым нужна хорошо контролируемая, предсказуемая вера, которая подскажет вам, что вы должны и чего не должны делать. Помимо содержания храма и выслушивания мольб последователей, которые приходят к ним с проблемами, священники могут заниматься местной благотворительностью и местной политикой. Обычно они поощряют конформизм и продвигают абсолютную власть королей.

Жреческая власть последователей Мелителе и Фрейи, Великой Матери Скелли, менее прямолинейна. В обоих случаях богиня едина с миром природы. Большая часть их магии — это исцеление разума и тела, а также плодородие. Это предполагает, что Мелитэле и Великая Мать являются фокусами природных сил. Насколько я знаю, жрецы обеих этих групп верят, что их магическая сила дана им их Богиней, но не верят, что их используют в качестве проводников для их Богини. Жрецы Мелитэле в особенности являются хранительницами знаний и часто имеют школы в своих храмах. Религии богинь распространены по всему Северу и в северных провинциях Нильфгаарда. Они спокойно существуют среди людей. В Нильфгаарде, из-за официального статуса Великого Солнца, вера Мелитэле может быть несколько затенена, но храмы и жрицы все еще можно найти. На Севере, обучают помимо жречества еще и алхимии и магическому исцелению. Они призывают людей жить с природой и отказываются от здравого смысла.

Теперь про Великое Солнце. Сила Великого Солнца проявляется по-разному в разных частях Нильфгаарда. На окраинах, в небольших местных фермерских деревнях, некоторые до сих пор верят, что Император каким-то образом связан с солнцем и является средоточием силы упомянутого небесного тела. Главный храм Великого Солнца примыкает к императорскому дворцу. Он красив внутри и снаружи, а его внешний вид способствует тому, что столица Нильфгаарда называется Городом Золотых Башен. Все храмы Великого Солнца, большие или малые, субсидируются государством. Жрецы и жрицы могут жениться и заводить семьи, поскольку это соответствует ценностям Великого Солнца. Пока человек верен Империи и выполняет свои гражданские обязанности, вера поощряет утешительные ценности дома, семьи, сыновних обязанностей, смирения, упорного труда и милосердия. Образование находится в ведении Имперского управления образования и не связано с религией.

Во всех этих религиях тренируются заклинания и призывы к силе их бога, но они действуют в основном через сфокусированную волю и благочестие.

— Брендон из Оксенфурта

## Почему жрецы не маг?

Непосвященному, жрец и маг могут показаться способными на одни и те же подвиги. Они черпают и направляют силу, непонятную мирянам, и меняют мир вокруг себя до непостижимой и ужасающей степени. И все же полностью обученный маг не может пытаться выполнить инвокации, которое новичок-священник может выполнить с относительной легкостью. Оба создают сверхъестественные эффекты, так в чем же разница?

Маг подходит к изучению Хаоса и управления им в первую очередь с точки зрения науки, а уже потом искусства. Они учатся направлять правильное количество Хаоса, необходимое им для достижения желаемого эффекта.Использование заклинаний в повышенном эмоциональном состоянии может привести к перерасходу силы с нежелательными последствиями. Жрецы опираются на собственное рвение и веру для совершения заклинаний. У них есть страсть, глубина веры и уверенность в том, что их способности проистекают из их духовной связи с силой, более могущественной, чем они сами. Это анафема для аналитической души многих магов, и, следовательно, заклинания просто не имеют для них смысла и являются просто словами.

Где они находят точки соприкосновения, так это в самой шаблонной работе. Любой, кто способен направить нить силы, может научиться проводить Ритуал с его четкими правилами и определенными эффектами. Порчи также поставляются по стандартными

правилам, которым нужно следовать, как для их наложения, так и для их снятия. Эти навязанные несчастья накладываются просто следуя инструкциям. Как печь невкусный пирог.

Исходит ли жреческая магия от бога? Что-то питает их призывы, но они устроены таким образом, что маги неспособны понять необходимое мышление. Жрецы усваивают предписанные части знаний и поют, декламируют или бормочут их, чтобы призвать силу своего божества, доводя себя до состояния, близкого к самогипнозу. Кажется, это не зависит от того, насколько они «хорошие» или «злые», просто они используют свою веру в силу выбранной ими божественности для достижения своих целей.

## Священники и простые люди

Независимо от господствующей в регионе веры, самоотверженность жрецов в их обучении и работе вызывает уважение простых людей, если не их веру. Если не столкнуться с кем-то, активно выступающим против их бога или богов как концепции, священники считаются ответственными сторонами, и их мнение имеет вес. Это влияние особенно сильно на последователей их собственного божества и усиливается там, где есть одна доминирующая вера, таким как Нильфгаард, где Великое Солнце часто затмевает все альтернативы. Деревенский священник может быть всем, что крестьянин когда-либо видел из духовенства, поэтому для них они являются воплощением веры.

Лидерство и политические дрязги совершенно не входят в компетенцию обывателя; все, что они видят, это как кто-то, кто исцеляет больных, сплачивает верующих и может вырвать молнию с неба, чтобы защитить свою паству. Они воспринимают жреческую магию как «более чистую», чем более непонятные действия магов, не связанные с темными искусствами. Таким образом, священники представляют собой оплот против того, что может навредить обычным людям, будь то монстры, соперничающие религии или подрывная деятельность. Священники почти всех мастей занимают должности столпов общества, неся ответственность за доверие народа.

## Неверующие

Несмотря на множество богов и мистических сил на выбор, все еще есть те, кто просто не верит. Эти люди не отрицают действия жреческой магии, но и не называют их «чудесами». Они не могут игнорировать заклинания или получить какую-либо особую защиту от них — они сомневаются в их источнике, а не в их эффективности. Неверующие обычно попадают в одну из трех групп: боги существуют, но недостойны поклонения, боги могут существовать, а могут и не существовать, или боги являются просто оправданием колдовства жрецов.

К первой относятся те, кто чувствует себя несостоятельным из-за своей веры или представителей божества. Это может разрушить их

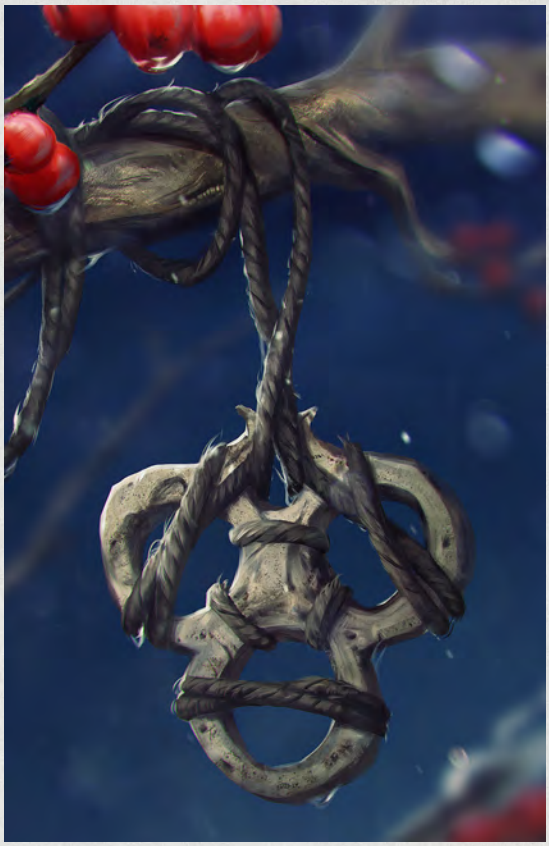
веру и исходит из гнева, который может обрушиться на священников, храмы и представление о богах в целом. Остальные группы — это, как правило, те, кто изучал и копался в секретах естественной и магической философии. Ученые Оксенфурта могут полагать, что их знание делает реальность богов несущественной; они могут существовать, а могут и не существовать без прямого влияния на мир в целом, за исключением того, что навязывают их последователи. Ближайшие к классическим атеистам часто происходят из рядов магов. Они понимают течение Хаоса на личном уровне и не видят причин включать в уравнение высшие существа. Для этой последней группы жрецы и их заклинания - просто еще одна форма произнесения заклинаний, требующая специальной подготовки, но использующая таланты заклинателя. То, что жрецы категорически не согласны с этой точкой зрения, является источником недовольства этих ученых магов.

## Старые обычаи

«Старые обычаи» — это всеобъемлющий термин, которым современные или, по крайней мере, господствующие религии обозначают Богов, которые были раньше — верования, когда-то распространенные, а теперь кажутся народными, устаревшими и потенциально опасными. Однако для крестьян Старый обычаи представляют собой часть их социальной истории и может сохраняться, несмотря на то, что они якобы приняли более новых божеств. Жители деревни на Яруге могут быть «вылуплены, подобраны и отправлены» под покровительством Вечного огня, и все же зажечь свечу Вейопатису или совершить возлияние Королеве полей по пути домой из полей. Некоторые более воинственные верования могут попытаться сокрушить Старые обычаи, кого бы они ни почитали, но это скорее отправит их в подполье, чем искоренит. Когда крестоносцы уходят, верующие смахивают пыль со святынь, открывают фрески и украшают священные деревья свежими цветами.

## Организация веры

Постороннему этот совокупность конкурирующих божеств и божественных сил, которым поклоняются нордлинги, может показаться набором совершенно отдельных религий. Сегодня действиями духовенства Вечного Огня этот вывод все ближе и



ближе к истине, но так было не всегда. Даже в эти смутные времена все еще есть странствующие священники, которые проповедуют славу сразу нескольких богов

Большинство жителей Северных Царств верят в богов, но особо почитают одно или несколько божеств из разрозненного регионального пантеона, при этом функции и важность данных божеств интерпретируются по-разному в зависимости от региональных традиций. Родившийся из множества местных культов и верований поселенцев, этот пантеон существ упоминается некоторыми жрецами и учеными как Бессмертные.

Задача правильного толкования многих текстов и учений этого пантеона, записана В Новиградской доктрине о разделении церкви и государства и возлагалась на высокочтимых священнослужителей: архиереев важных храмов и народных проповедников. Вместе они сформировали местные церковные советы, созванные для разрешения доктринальных и дисциплинарных споров. Самыми важными из таких собраний являются коллегии выборщиков, каждая из которых выбирает из своих рядов иерарха

### Боги и чудовища

Для простых людей все, что способно разрушить их сообщество, может считаться божественным. Ехидна Мелюзина на Скеллиге и сильван, называющий себя, например, «Всебог», были умилостивлены местными жителями из страха перед их гневом. Разница между «богом» и «монстром» становится академической, когда любой из них может уничтожить вас и все, что вы любите. Такие жертвоприношения сами по себе могут стать корнем новых культов, оторванных от своего происхождения.

### Принятие верований

Более молодые религии могут вытеснить своих предшественников, приняв старое божество как аспект новоприбывшего. Вместо того, чтобы искоренять существующие верования, миссионеры поощряют принятие новых богов как часть статуса-кво. Они добавляют их имена к церемониям и объединяют фестивали в новые праздники с похожей темой. Вечный огонь из Новиграда включил в свой канон труды пророка Лебиоды, сделав многих его последователей своими. Постепенно старые боги становятся менее заметными, пока через пару поколений люди не забудут, что когда-то все было по-другому.

задачей которых было наблюдать за мирными отношениями между духовенством различных божеств, служить переговорщиками между местным духовенством и монархами и помогать в организации и финансировании новых храмов в районах их покровительства. Иерархи, по крайней мере официально, были равны по важности, но вскоре стало очевидно, что на практике наибольшее уважение было связано с пятью Иерархами, близкими к центрам власти в Четырех Королевствах и Цинтре, с Иерархом Новиграда, которого часто избирали выступать в качестве посредника между конфликтующими королями нордлингов.

Эта модель в конечном итоге потеряла популярность, поскольку со временем Иерархов начали выбирать фаворитов из пантеона. Сайрус Энгелькинд Хеммельфарт, избранный в начале 1250-х годов иерархом Новиграда, выбрал Вечный огонь в качестве силы, направляющей сердца своих подданных, и продвигал его поклонение с помощью канцлера безопасности Новиграда Шаппеля. Точно так же Кревеник Хенгист Пиккер, иерарх Ард Каррайга, начал продвигать Креву, бога небес и грома, чтобы оправдать завоевания короля Хенсельта. Последним истинно экуменическим иерархом, стремившимся сохранить в неприкосновенности баланс сил между церквями в сфере своей заботы, был Олкан Грандемот, иерарх Венгерберга, заботившийся даже о Фрейе, которую почитали наемники Скеллигера, нанятые во время Лоремаркской Войны. Смерть Олкана от рук короля Хенсельта знаменует собой последний шаг к завершению этого диалога.

Вышеупомянутые монотеистические тенденции могли в конечном итоге привести к ситуации, близкой к положению Церкви Великого Солнца в Империи. Здесь только одна вера официально признана государством, а другие официально не запрещены, но часто затмеваются. В каждой провинции есть духовный совет, называемый Синодом, который состоит из архисвященников региональных храмов Великого Солнца. В крупных провинциях также есть иерархи, называемые сияющими. В отличие от Севера, Сияющие Великого Солнца обладают верховной властью над низшим духовенством и сами подотчетны Императору.

С другой стороны, организация духовенства на Скеллиге совсем другая. Здесь, хотя Хиндарсфьялль считается духовным центром королевства, все храмы полностью автономны. Несмотря на отсутствие централизованной иерархии или церковных советов, Скеллиге на удивление лишен богословских конфликтов. Друиды и поклонники Фрейи, Морских Богов или Героев не чувствуют необходимости ссориться из-за первенства своей школы мысли, поскольку они связаны одной культурой.

Совсем другое дело — Темные культы, поскольку их последователи, как правило, не приветствуются даже в самых толерантных регионах континента. Поклонение богам с глубоким интересом к крови и смерти требует секретности. Темные культисты определяют желания и цели своего божества на гораздо более локальной основе, чем господствующие «культы», и руководство каждым кругом, ячейкой или паутиной определяется хитростью и силой, а не назначается сверху иерархом или совет. Повышение по «головам других» — обычный способ продвижения по служебной лестнице для людей, склонных к встречам в масках, в изолированных местах, с целью навлечь беду в интересах личной власти.

# Дана Меабдх

Дана Меадбх — древнее существо, известное своим поклонникам под разными именами еще до времен правления эльфов. Эльфы зовут ее Дана Меадбх, гномы Блуменмагде; она также известна как Вечная, Лифия и Королева Полей. Она не обязательно считается богиней, а скорее олицетворением природы и природного мира с акцентом на жизнь дикой природы и дикого леса.

Поклонение Дане Меадбх — одно из самых открытых и приветливых из всех религий; как олицетворение любви ко всему живому, она почитается людьми всех рас. У ее последователей нет официальной организации или иерархии, и те, чьи средства к существованию зависят от погоды и почвы, часто прославляют ее как часть своей прямой связи с природой. Королева полей не имеет храмов, а несколько мест поклонения ей древние и заброшенные, давным-давно покинуты их обитателями. Эти места поклонения можно найти у больших деревьев, рек и пещер, но ее поклонники чаще делают ей подношения прямо на месте. Фермеры могут предлагать часть своего урожая на полях, где они растут, пчеловоды делятся медом прямо из своих ульев, а лесники сжигают ароматную древесину, чтобы выразить свое уважение деревьям, которые они собирают. Эльфы, которые, как правило, не занимаются сельским хозяйством, делают подношения, собранные в естественных рощах и садах.

Хотя поклонение Дане Меадбх с годами уменьшилось, ее верующих можно найти по всему континенту, часто поклоняющихся Королеве полей в частном порядке, в то время как публично они следуют другому божеству. Ее поклонение наиболее сильно в Доль Блатанна, древнем эльфийском королевстве, которое теперь восстановлено под их властью Нильфгаардом в благодарность тем эльфам, которые сражались за Эмгыра вар Эмрейса. Это менее распространено на Скеллиге, где сельское хозяйство менее важно, и большая часть полномочий Королевы полей принадлежит Фрейе, но в Северных королевствах и Нильфгаарде оно сохранилось как часть туманной концепции «Старых обычаев», к большому неудовольствию сторонники Вечного Огня, которые видят в этом древнее суеверие. Друиды не поклоняются Дане Меадбх, поскольку их внимание сосредоточено на природе как на самостоятельной сущности. На самом деле у Даны Меадбх нет «жрецов» в традиционном понимании. Те, кто руководит общинами в ее ритуалах и практиках, чаще всего являются деревенскими старейшинами и мудрецами.

В соответствии с ее многочисленными именами поклонники Даны Меадбх могут сильно различаться. Отряды скоя'таэлей могут призвать ее на помощь, чтобы деревья скрыли их, совершая набеги на людей-фермеров, которые поднимут корзину с продуктами к ее приходу  во время сбора урожая. Богиня любит всех людей и не играет в любимчиков. Известно, что как  божественная сущность она время от времени посещает людей на своих празднованиях, присоединяясь к ним на пирах или бродя по полям в образе красивой молодой женщины, украшенной цветами и в сопровождении различных животных, которые стекаются к ней со всех сторон .

## Эльфийский бог или местное божество?

*«Многие люди и даже некоторые эльфы считают Королеву полей «эльфийским божеством».*

*Это, конечно, неверно. Королева Полей — древнее существо, существовавшее задолго до того, как мой народ прибыл на континент. Я думаю, что эта ассоциация исходит из сильной связи Aen Seidhe с миром природы. Даже я, выросшая посреди Города Золотых Башен, чувствую некую связь с лесами и долинами континента».*

*— Глиннис вар Трехарн*

## Нейтралитет

Королева полей, возможно, самое буквальное олицетворение природы, сохраняет нейтралитет в большинстве дел, если только они не связаны с миром природы. Ее не интересуют возвышения и падения королей, смена власти или даже преследование той или иной расы.

### Орден Пылающей розы сейчас

После катастрофы в Вызиме и смерти их Великого Магистра всего за несколько месяцев до этого, хаос на вершине Лок Муинне и сокрушительного поражения от рук нильфгаардской военной машины Орден Пылающей Розы был почти полностью уничтожен. Король Радовид V отвоевал и продал их крепости и поместья и фактически распустил орден в глазах церкви. Несколько оставшихся членов в значительной степени разошлись, многие из них присоединились к Охотникам на ведьм Радовида, а небольшая фракция обратилась к торговле наркотиками, чтобы зарабатывать на жизнь. Тем не менее, несколько рыцарей не отказались от своей клятвы и бродят по королевству, стремясь осуществить цели Якова из Альдерсберга.

# Вечный огонь

Вечный Огонь не является божеством — священные писания описывают Его как божественную силу, силу, питающую сердца как богов, так и смертных в вечной борьбе со злом. Его Церковь стоит как свет во тьме мира, проводник как духовный, так и путь к прогрессу и продвижению. Его внимание сосредоточено на защите верующих от зла, будь то внутри них самих или от внешних сил, которые могут навредить или развратить их.

Представителей Вечного Огня можно найти разбросанными по всему Северу, в большинстве городов и многих деревень. Церковь сосредоточена в Вольном городе Новиграде, в котором находится целых девятнадцать храмов веры. Самый большой и внушительный из них — Великий Храм Вечного Огня, резиденция Иерарха Новиграда. Выборная должность, на которую они избираются Коллегией выборщиков Новиграда, собранием священников и высокопоставленных местных деятелей, как часть их гражданского долга. Власть церкви в городе быстро растет, и есть опасения, что в конечном итоге она подорвет городское правительство.

В городах и деревнях Северных королевств Вечный огонь дает населению чувство безопасности. Он резок в своей морали, но не желает терять прихожан из-за сил тьмы и предпримет шаги, чтобы нанять помощь или раздать милостыню верующим в трудную минуту. Когда враг менее очевиден, верующие могут заглянуть в свои кошельки и задаться вопросом, что именно церковь делает для них. Здесь духовенство было необходимо расширить свое определение «зла». Истинный очистительный гнев обрушивается на не-людей, практикующих колдовство и всех, кто угрожает прихожанам. Суровые принципы церкви привлекательны для фанатиков и фанатиков, которые затем действуют в соответствии со своими интерпретациями ее писаний.

Эффективным и популярным способом избавиться от злодеев является очищающая сила пламени, особенно костров и кольев, в зависимости от случая. Сожжение местной ведьмы на городской площади — это своего рода объявление, которое заставляет людей задуматься о своих собственных убеждениях и еще больше цепляться за них, чтобы их не осудили за «зло». У Вечного Огня есть свои Инквизиторы, которые выискивают и допрашивают подозреваемых с помощью пыток, часто связанных с пламенем и клеймением. Священники известны своими красно-белыми мантиями, часто украшенными черным крестом с золотой филигранью. Эта вера в первую очередь обращается к мужчинам, хотя среди ее ревностных жрецов есть и женщины. В церкви также есть миряне, в том числе охотники на ведьм, и специальное подразделение храмовой стражи в Новиграде.

## Орден Пылающей розы

Основанный в 1268 году, орден Пылающей Розы была призван распространять веру в Вечный огонь и защищать нуждающихся. Он был основан из остатков Ордена Белой Розы, в состав которого входили в основном представители знати, и был жестким и моралистическим орденом, связанным с Культом Кревы. Когда предыдущий Великий Магистр ордена умер, новый лидер, Яков из Альдерсберга, навязал свое видение менее терпимой и более активной организации. Нелюди и маги подвергались особым преследованиям от рук Пылающей Розы.

# Фрея

Преобладающая вера на островах Скеллиге, Фрейя представляет различные аспекты сил природного мира, подобно Мелителе на материке. Хотя ее изображают как девушку, мать и старуху в разное время, чаще всего ее изображают красивой, зрелой женщиной, беременной на большом сроке, с бриллиантом Брисингамен на шее. Фрейя воплощает в себе качества материнской мудрости и всячески поддерживает любовь, брак и семью.

Обычно Фрейя доброжелательна, а островитяне — ее любимые дети. Однако она мать с определенными представлениями о том, как должны вести себя ее дети, и те, кто нарушает ее ограничения или оскверняет ее алтари, встречают ее гнев. Есть много сильных и предприимчивых людей, которые скорее столкнутся с кричащей ордой, чем с разочарованием и наказанием от своих матерей за жестокость и проступки. В случае с Фрейей она отрезает их от источника материнской любви и доброты, пока они не проявят должное и искреннее раскаяние. Тем, кто отказывается раскаяться или покаяться в своих преступлениях, грозит еще более суровое наказание. Богиня проклинает их, чтобы они никогда больше не знали любви и поддержки, которую она дает . Хуже того, поскольку Фрейя олицетворяет концепцию семьи, это проклятие ложится на всех потомков злодея навеки. Это урок о том, как не злить свою мать и почему отказ от собственной семьи или ее убийство — одно из самых страшных преступлений, которые может совершить Скеллигер. Те, кто это сделал, могут искать достойной смерти в бою, чтобы стереть обиду и защитить будущее своих детей.

На всех островах Скеллиге население в целом почитает Фрейю, особенно женщины, независимо от социального статуса. Те, кто тесно сотрудничает с природой и зависит от ее настроений и изменений, также сильно благоволят к этой богине. Охотник мог бы вознести ей молитву об успешном выслеживании добычи, то же самое мог бы сделать и фермер в надежде на ясную погоду и хороший урожай. Налетчики, которыми славятся острова, молят о спокойном море, а тех, кого они оставляют на суше, о безопасном и быстром возвращении.

Женщины составляют все духовенство Фрейи, хотя мужчины могут служить мирянами. Жрицы носят практичные платья и чепчики из простых пурпурных тканей. Это соответствует их положению де-факто «матерей» общества, заботящихся о травмах и болезнях и разрешающих ссоры до того, как они разовьются настолько, чтобы дойти до дворов ярлов. В частности, они служат женщинам в качестве акушерок и консультантов, давая утешение, объяснения и лекарства для девочек по мере их взросления. Прихожане могут просить благословения на здоровых детей, урожай и благополучное возвращение близких. Жрецы Фрейи с недоверием относятся к тем, кто обладает колдовскими способностями, как к не вполне принадлежащим к естественному миру. Однако друиды, хотя и не являются частью ее духовенства, признают Фрейю ликом Матери-природы, связанной узами взаимного уважения с духовенством. Главный храм Фрейи находится на острове Хиндарсфьялль; здесь ее прихожане делают подношения из меда, клубники, йогурта и меда и поют ей песни любви и стихи.

По легенде, Фрейя может принимать облик белой кошки, поэтому кошки, наряду с соколами, для нее священны. Кормление бездомной кошки или принятие кошки у себя дома рассматривается как способ заслужить ее благосклонность.

## Боги морей

*«Имел много дел с островитянами за годы своей жизни. В основном это торговцы из Хиндарсфьялла. Похоже, они поклоняются некоторым «Богам моря», а также Фрейе, но я не уверен, что все они согласны с тем, кто эти «Боги моря». Я слышал множество имен, которые они пели себе под нос, и подношения, бросаемые в океан, но редко слышу одно и то же имя дважды. Хех, наверное, что-то местное.*

*-Родольф Казмер*

## Хеймдалль и кланы

В отличие от многих наций, кланы Скеллиге очень тесно связаны со своей богиней. Люди Скеллиге верят, что все основатели шести великих кланов Скеллиге были сыновьями великого героя легенд Хемдалля и его жены Хейлин. Хемдалль, могучий чемпион, который лежит в покое, пока его не призовут на последнюю великую битву при Раг нар Рооге, большинство считает сыном Фрейи и полубогом по их собственному мнению.

# Великое Солнце

Церковь Великого Солнца является официальной государственной религией Нильфгаардской Империи, и Император Эмгыр вар Эмрейс также является Главой Церкви. Хотя Император не принимает участия в повседневных делах церкви и не является обученным жрецом Великого Солнца, Император является главой Церкви со времен Императора Торреса вар Эмрейса. Во время прихода к власти Торреса вар Эмрейса его последователи утверждали, что он был буквально воплощением Солнца и обладал божественным правом править землей. Есть предположения, что эта вера возникла из более древних верований, которых придерживались люди, жившие вокруг реки Альба, но, тем не менее, эта вера в божественное право правления помогла основать Нильфгаард. Шло время, вера развивалась и в итоге пришла к тому, что семья Вар Эмрейс была благословлена Великим Солнцем, а не происходила от самого Солнца. Тем не менее, некоторые люди в большинстве сельских регионов верят в это.

Хотя ее политическая власть сейчас ограничена, церковь Великого Солнца находится в самом сердце Нильфгаардской Империи. На знаменах военных в черных доспехах изображена эмблема Великого Солнца, и большинство имперских граждан следуют его принципу. Среди рыцарей и аристократии Империи жрецы Великого Солнца существуют чтобы направлять по жизненному пути и напоминанием о могуществе императорской семьи. Церковь превозносит храбрость, верность и сотрудничество, а также дает нильфгаардской знати четкий способ дистанцироваться от простолюдинов. Те, кто поддерживает Императора, высоко ценятся в глазах церкви и часто награждаются. Среди простолюдинов Империи и за ее пределами Церковь Великого Солнца предлагает свет в темные времена. Вера учит, что если человек проживет свою жизнь добродетелями Великого Солнца и проявит свою верность Империи, он будет процветать, и Империя защитит его от несчастий, происходящих в мире. Несмотря на все морально серые действия Нильфгаардской Империи, Церковь Великого Солнца является организацией, поддерживающей и поощряющей семейные ценности, общность и уважение к миру природы среди часто осажденных людей Континента. Изо дня в день жрецы Великого Солнца организуют празднества, раздают небольшие подарки или пирожные на праздниках и участвуют в каждом эмоциональном ударе в жизни верующих, в церемониях рождения, брака и смерти.

Святилища и храмы Великого Солнца распространены по всему Нильфгаарду и его территориям. Сами жрецы отличаются своими мантиями, обычно черными с золотыми или серебряными вставками. В знаменательных случаях, таких как затмения или день рождения Императора и Первосвященника, священники будут носить золотые или желтые облачения со сложными узорами вышивки. Кроме того, они носят на цепочках на шее белые эмалированные маски, которые надеваются во время служб и обильно расписаны стилизованными изображениями Солнца. Среди некоторых священников светлые волосы считаются самыми модными, и некоторые восходящие священники заказывают парики, оформленные в официальном стиле, и носят их как часть своей церемониальной одежды.

## Распрпостранение Великого солнца

После окончания Первой Северной войны, вера в Великое Солнце стала распространяться на север. Фанатики, мистики и жрецы начали проповедовать доброе слово Великого Солнца, связывая его с пророчеством легендарного эльфийского оракула Итлины аэп Аэвениен. Пророчество Итлинн гласило, что мир будет уничтожен Белым Хладом и возрожден Белым Пламенем и Белой Королевой. Эти странствующие священники утверждали, что Император Эмгыр вар Эмрейс, Белое Пламя, Танцующее на курганах его врагов, был легендарным Белым Пламенем, которое вернет жизнь в мир. В то время как северные монархи быстро расправились с этими проповедниками, все еще есть нордлинги, поклоняющиеся Великому Солнцу, которые видят в Императоре спасителя, который откроет новый, утопический мир.

# Крева

Креве, также известный как Праотец, часто считается нордлингами Небесным Отцом Матери-Земли Мелителе. В некотором смысле, это две стороны одной медали. В то время как Мелителе проповедует преимущества сострадания и сотрудничества, Крева вдохновляет своих прихожан на действия в защиту своего народа. Он божество, которое противостоит силам «Зла» и превозносит добродетель семьи и общества. Праотец ожидает, что его прихожане будут действовать решительно и никогда не сдадутся силам, которые могут нанести вред их сообществу.

Обычный образ Кревы — высокий, мускулистый мужчина, вооруженный копьем из молнии и большим щитом. Его священники противостоят монстрам и злодеям, которые угрожают их пастве, и опасная природа континента побудила их поднять свои мечи против множества различных угроз на протяжении многих лет. Священники Кревы поощряли и давали людям возможность противостоять бандитам, монстрам, враждебным нелюдям, диким животным и иноземным захватчикам. Все ради защиты своих домов и семей. Это стремление защитить королевство сделало церковь Кревы идеальной парой для монархии северных королевств. Со временем несколько северных монархов приняли Креву, возвысив священников и взамен получив их благословение. Церковь утверждала, что Крева избрал выбранного монарха для управления страной и что любое неповиновение короне будет нарушением божественного порядка.

В последнее время Церковь Кревы потеряла часть своего влияния в некоторых частях Севера, и люди стекаются в более радикальную Церковь Вечного Огня, которая быстро набирает силу в Редании. Поклонение Креве особенно популярно в Каэдвене и Хенгфорской Лиге, где его принципы самодостаточности соответствуют суровому климату. Эта земля создала выносливое, суровое и стойкое население, которому хорошо подходит сильная и не изнеженная природа Кревы. В частности, духовенство в Каэдвене приблизилось к центру власти и имеет большое влияние в королевстве.

Поклонение Креве присутствует и среди определенных групп за пределами Каэдвен. Он популярен среди тех, кто живет суровой жизнью на задворках общества, таких как лесорубы, шахтеры и пионеры, а также среди людей, которые рискуют своей жизнью, чтобы защитить других, включая солдат, рыцарей и даже наемников. Эти поклонники стремятся жить Добродетелями Кревы, которые проповедуются всеми жрецами Праотца как руководство к истинной, полноценной жизни.

Жречество Кревы состоит исключительно из мужчин; хотя его философия уверенности в себе нравится и некоторым женщинам, они не могут стать священниками. Одеяние священнослужителя - темно-коричневые или черные мантии с цельным остроконечным капюшоном, низко спускающимся на лоб. Края мантии светло-коричневого цвета с тенденцией к золотому. Вышитый палантин с изображением скрещенных молний можно надевать на торжественные или официальные мероприятия. Некоторые жрецы Кревы носят с собой меч или другое оружие, чтобы в любой момент быть готовыми защитить нуждающихся.

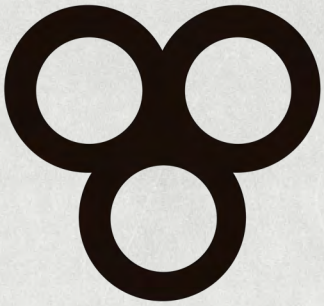
## Бог Хорошей удачи

Несмотря на строгий характер Кревы, Праотец стал объектом поклонения любителей риска и активных членов общества. Придерживаясь принципов Кревы, эти люди действуют решительно и верят, что Крева будет их направлять. Они призывают Креву благословить их свершения. В свою очередь жрецы Кревы верят, что эта смесь набожности и самоуверенности доставляет удовольствие богу-молнии и может снискать его благословение. Для многих Крева стал ассоциироваться с удачей, если вы активно ищете эту удачу и заставляете Креву гордиться.

## Добродетели Кревы

Добродетели Кревы — это набор качеств, превозносимых духовенством во имя Праотца. Каждый поклонник Праотца, вероятно, знает эти добродетели наизусть и старается жить в соответствии с ними, где это возможно. Добродетели: Мужество, Гостеприимство, Уверенность в себе, Честь и Истина.

# Мелитэле



Культ исконной богини плодородия и рождения Мелитэле является одним из древнейших в мире и существует, несмотря на усилия новых религий поглотить его. Она является классическим воплощением образа женщины, матери и старухи, и у нее много общего с Фрейей. Настолько, что возможно, что оба божества являются просто разными аспектами одного и того же существа. Какой бы ни была правда, ее культ оказался стойким и распространенным. Мелитэле в первую очередь поклоняются как матери, но в ее святилищах может быть изображено любое ее лицо, а в ее храмах находятся трехсторонние статуи, изображающие ее целиком. Как покровительница рожениц, ее имя часто звучит на устах женщин, страдающих от боли, о которых заботится ее духовенство. В этом она является могущественным защитником женщин, заимствованным из первобытных верований самых ранних человеческих культур, слившихся с формой и поклонением богине.

Культ Мелителе можно найти повсюду в Северных королевствах, будь то в больших храмах или в грубых, но тщательно охраняемых святилищах. Хотя ее обращение преимущественно к женщинам, среди ее поклонников много мужчин. Мужчины, чьи жены или возлюбленные переживают трудные роды, или те, кто надеется на детей, особенно склонны делать подношения и молиться Мелитэле. Кроме того, люди, которые тесно сотрудничают с миром природы и зависят от него в своей жизни; фермеры, пастухи и им подобные могут поклоняться ей в ее аспекте воплощения доброй природы и плодородия.

Хотя региональное руководство культа может действовать в соответствии со своими собственными указаниями, лидеры будут время от времени встречаться, чтобы обсудить и согласовать будущую политику и направление веры. Этот дух сотрудничества распространяется и на другие церкви; в то время как жрецы Мелитэле могут не полностью соглашаться со жрецами Кревы или более нового и агрессивного Вечного Огня, они обсуждают их на советах духовенства и пытаются способствовать мирным соглашениям, чтобы их служение было беспрепятственным. Как правило, они в хороших отношениях с друидами и последователями других сект, поклоняющихся природе, признавая их общую основу и общее происхождение.

Жречество Мелитэле принимает только женщин, хотя мужчины могут свободно поклоняться ей и служить ей как миряне. Внутри культа существует сильная традиция служения, и вы можете найти священников Мелитэле, работающих целителями и акушерками или поддерживающих население во время войны или чумы. Структура священства превратилась в довольно формальную и научную; послушники изучают биологию, ботанику, медицину и арифметику наряду с религиозными писаниями. Это делает их в высшей степени практичными и способными в будущей карьере целителей и помощников. Что касается одежды, жрецы Мелитэле носят красные, серые или белые платья или мантии с плотно прилегающими капюшонами или платками. Во время официальных мероприятий или когда они хотят быть более заметными, например, в зонах боевых действий или других кризисных ситуациях, они носят повязку на голове, над которой расположена высокая полированная бронзовая митра. Они часто носят мешочки с медикаментами на поясе, когда находятся в храмах, или сумки с чем-то подобным во время путешествий. Они пользуются уважением у населения, так как спасают жизни, когда люди наиболее уязвимы, и известны своим практичным и невозмутимым поведением.

## Защитники церки

*«Хех, забавная штука про храмы Мелитэле. Многие думают, что они хорошие цели для рейдов, а почему нет? Все укомплектовано учеными женщинами, много статуй и трав, которые можно украсть. И тебе может сойти с рук это в маленьком городке где-нибудь в глуши. Множество храмов не обучают своих жриц сражаться. Но позвольте мне сказать вам, они и не должны. Я лично наблюдал, как группа бандитов несколько лет назад пыталась выломать двери храма в Аэдирне. Конечно, я уже собирался взять свой арбалет, как вдруг вижу, что люди выходят из каждой хижины. Хех, каждый брат, сын, муж и отец в этом чертовом городе взяли все, что угодно, от топоров до кухонных ножей!"*

*-Родольф Казмер*

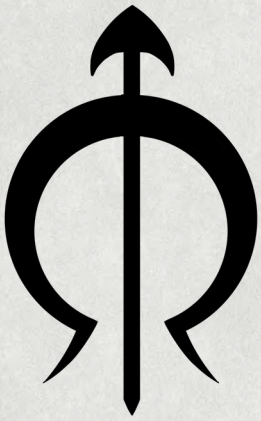
# Корам Агх Тера

Также известный как Львиноголовый Паук, Корам Агх Тера почитается как божество смерти, черной магии и ночи. Это загадочная фигура, которую изображали во многих формах, от чудовищного паука, скрывающегося во тьме, до непостижимого существа, плетущего огромную паутину за пределами реальности.

В отличие от многих других божеств, Львиноголовый Паук предлагает прямые услуги в обмен на темные жертвоприношения. Жрецы Корам Агх Тера отдают себя этой темной силе в обмен на помощь, проводя свою жизнь, поддерживая его храмы в укромных уголках континента. Они украшают эти храмы резными костями и жаровнями едкого зеленого огня и действуют как посредники между Львиноголовым Пауком и людьми Континента. Жрецы Львиноголового Паука овладевают искусством наложения могущественных проклятий и учатся вводить в состояние, подобное трансу, тех, кто приходит в храм, позволяя им торговаться с Корам Агх Тера. Благословения Корам Агх Тера всегда требуют значимой жертвы эквивалентной ценности. Эта цена сообщается непосредственно Корам Агх Тера, и два кандидата редко получают одинаковую цену. Единственная гарантия, что эта цена будет кровавой и потребует личных жертв. Часто людей привлекает Культ Корам Агх Тера, когда им больше некуда обратиться. Когда другие религии отказываются помочь, немногие отчаявшиеся втягиваются в паутину Львиноголового паука.

Неизвестно, как был основан культ Корам Агх Тера, но Церковь Вечного Огня утверждает, что Корам Агх Тера — демон, манипулирующий слабыми. Однако, несмотря на многочисленные слухи, жрецы Корам Агх Тера вовсе не кровожадные убийцы. Они никого не заставляют жертвовать, только дают им стимул. Однако есть независимые культисты, которые верят, что их выбрал Львиноголовый паук или они пробудили другую темную силу, пытаясь связаться с ним. Эти люди действительно опасны, массово принося в жертву других в надежде получить темное могущество.

# Эпона



Повелительница Лошадей властвует над лошадьми, мулами, пони и теми, кто на них полагается. Ей поклоняются неравномерно; на континенте ее сильно почитают те, чьей судьбой она управляет, но мало где еще. Сообщается, что некоторые аспекты поклонения Эпоне разделяют культы лошадей в Офире и Хакланде, но подробности этой связи пока не подтверждены. Благосклонности Эпоны ищут наездники, конюхи, фермеры и скакуны; любой, кто живет с лошадьми или животными, соседствующими с лошадьми, и использует их. Она защищает и любит зверей, и те, кто вредит им, рискуют навлечь на себя ее гнев — ходят слухи о жестоких владельцах, избивающих своих скакунов и обнаруживаемых утром втоптанными в дерн. Эпона ассоциируется с плодородием, как в отношении лошадей, так и в отношении урожая, что делает ее вдвойне важной для тех, кто работает на земле. Фермеры будут призывать ее имя в надежде на здорового жеребенка и, следуя за плугом за своей трудолюбивой кобылой, чтобы поощрить обильный урожай.

Солдаты почитают один особый аспект богини; это началось с кавалеристов, но со временем распространилось по рядам многих континентальных вооруженных сил. В этом аспекте Эпона появляется как лучник верхом на лошади, выступающий в качестве защитной силы для тех, кто сражается, защищая свои дома. Самодельные алтари Эпоны иногда появляются в казармах и военных лагерях, а ее церемонии часто проводятся преданными кавалерийскими офицерами перед великими сражениями. Помимо военных, в поклонение Эпоне входят люди всех полов, все из которых умеют ездить верхом и обращаться с лошадьми. Нет посвященного священства Леди Лошадей, но известно, что особо набожные рыцари, фермеры и путешественники посвящают себя ее поклонению. Эти помощники путешествуют по континенту, совершая церемонии плодородия и благословляя животных во имя Эпоны и заботясь о ее святилищах, которые обычно стоят на обочинах дорог и часто включают в себя естественные источники.

# Лилвани

В прошлые века Лилвани почитали на Севере как богиню Луны, спокойной смерти и погребения. Ее культ был особенно распространен в Элландере, Назаире, Меттине и Велене, где в последнем находился большой храм в системе пещер недалеко от Тодераса. К сожалению, эта древняя богиня впала в немилость, а ее храмы были заброшены и разрушены как временем, так и соперниками. Многие предполагают, что поклонение Мелителе было основным фактором органического упадка старого культа, поскольку поклонение ей широко распространилось среди женщин континента. Некоторые даже заходят так далеко, что говорят, что Мелителе — это еще одно лицо Лилвани или наоборот.

Там, где Лилвани до сих пор изображают, это обнаженная красивая женщина с мрачным выражением лица, но с приветственно раскинутыми руками. Ее образ все еще можно найти в древних склепах и других захоронениях, а ее святыни - в нишах и пещерах, где луна может освещать их прямо или через отверстия, вырезанные в крыше. Одним из немногих оставшихся артефактов Лилвани является Лунный клинок, могущественный серебряный меч, благословленный несколькими выжившими священниками после сражения с могущественным демоном.

Жречество Лилвани имело склонность к женщинам, но также насчитывало значительную часть мужчин. Исторически они занимались подготовкой умерших к погребению и следили за соблюдением соответствующих обрядов. В период расцвета культа прихожане собирались в святилищах, чтобы наблюдать цикл церемоний, связанных с фазами и формами луны. Ритуал защиты от зла в ночь Новолуния и торжественный праздник в ночь Полнолуния с церемониями плодородия, посвященными Урожайным Лунам, и очистительными ритуалами, проводимыми в ночи Затмений.

Духовенство Лилвани не полностью вымерло, но сократилось до немногих посвященных. Вера может передаваться внутри семей, происходящим от более могущественных священников, хотя многие из ее обязанностей были включены в поклонение Мелителе.

# Морриган

Морриган, известная как Королева Завесы, — древняя богиня войны, знаний, судьбы, духов и магии. Фрески этой богини-воительницы впервые были найдены среди менгиров народа даук в долине Нимнар. Подобные изображения были найдены далеко на юге, вплоть до Ангрена, и в пещерах на островах Скеллиге, что позволяет предположить, что поклонение ей когда-то было широко распространено среди древних людей. Современное поклонение Морриган относится к небольшим отдаленным сообществам в Северных Королевствах, хотя взаимодействие с торговцами Крайнего Севера предполагает, что ей чаще поклоняются за Драконьими горами.

Королева Завесы изображается как мудрый монарх, способный на прямое кровопролитие, но также обладающий мудростью, чтобы понять, когда хитрость и коварство бдут более полезными. Она изображена в тяжелых доспехах из металла и кожи и с бородатым топором. Ее символ и священные существа — вороны, и ее последователи почитают их.

Когда люди из Страны Изгнанников проникли в Ангрен, они обнаружили Ард Гвид, лесистую гору среди склонов с руинами древнего форта на вершине. В руинах были признаки того, что когда-то это была великая крепость, а остатки оборванных гобеленов и разрушенных фресок изображали Морриган. В центре руин стоял массивный платан, растущий на пересечении силовых линий земли. Вскоре исследователи были вынуждены покинуть руины, когда зашевелилась неведомая сила, омрачившая небо ужасной бурей и злобной стаей воронов.

У Морриган больше нет духовенства, но ее принципы живут среди ее мудрецов, хорошо осведомленных в тактике боя, истории и магических ритуалах. Эти мудрецы верят, что магия пронизывает все сущее, но представляет собой по своей природе хаотическую силу, которую можно контролировать только с помощью острого ума, сильной воли и твердой веры. Они считают знания и мужество ключом к успеху во всем, но подчеркивают, что уважение имеет первостепенное значение, особенно уважение к умершим.

# Нехалена

Нехалена, или Нехаления на юге, — богиня путешествий и предсказаний, поклонение которой, как считается, зародилось в кочевой человеческой культуре с равнин Маг Дейра во времена, когда Меттина не присоединилась к Нильфгаардской империи. Эти кочевники молились Нехалене, чтобы защитить их во время путешествий и направить их караваны в процветающие земли. Эти путешественники бродили по континенту от Цинтры до Мехта, и по мере того, как они торговали с бродячими купцами, моряками и перевозчиками, поклонение Нехалени распространялось.

Хотя культ Нехалены всегда был далек от могущества, многие люди добиваются ее благосклонности перед тем, как отправиться в путешествие, и она также почитается прорицателями и гадалками. Нехалене в первую очередь поклоняются на перекрестках или в местах путешествий, таких как порты. Те, кто призывает ее в надежде на безопасное путешествие, могут сжечь жертвенные буханки хлеба, испеченные в форме кабанов, телят и рыб, которые заменяют животных, принесенных в жертву другими, более интуитивными божествами.

Изображения показывают Нехалену как молодую, радостную женщину, закутанную в дорожный плащ, с резным деревянным посохом и компасом. У ее ног большая гончая, которая с преданностью смотрит на нее. Среди поклонников Нехалены собаки считаются символами удачи и часто держат их в качестве компаньонов. Особенно овчарки и волкодавы.

У Нехалены нет духовенства, но ее немногочисленные преданные прихожане отправляются в паломничества по всему континенту, помогая путешественникам и совершая гадания в надежде заработать процветание. В соответствии с древними традициями они демонстрируют свою преданность Нехалене, подбрасывая монету или бросая кости для принятия важных решений. Хотя эти паломники часто искусны в гадании, они также предлагают свои услуги в качестве проводников, чтобы сопровождать путешественников на неясных тропах и находить безопасные маршруты через болота, леса и склонные к лавинам горы. Те, кому посчастливилось встретить таких паломников в своих путешествиях, часто поощряют их присоединиться к их компании, полагая, что они принесут им удачу в их путешествиях.

# Пророк Лебеда

Культ пророка Лебеды зародился, когда он был еще простым пастухом. Он странствовал по континенту, рассказывая притчи о жизни, богах и людях и произнося проповеди с упором на доброту и сострадание. В короткие сроки он обрел что-то вроде последователей. Современные источники считают его добрым человеком, чье призвание состояло в том, чтобы убедить тех, кто готов слушать, в том, что они должны хорошо относиться друг к другу.

Смертная жизнь Лебеды неблагоприятно оборвалась в пасти дракона, который проглотил его целиком, пока он пытался отговорить его от опустошения деревни. После кончины пророка некоторые верные последователи отправились туда, где дракон оставил свой след, и забрали его останки. Они были тщательно очищены и помещены в реликварий, который сейчас хранится в Великом храме в Новиграде, где он выставляется во время праздников. Верующим в это время разрешается целовать реликвию.

Аколиты Пророка распространяли его поклонение как при его жизни, так и впоследствии. Выдающимся среди них был святой Плегмунд, принесший философию Лебеды в Туссент, регион, который он посетил и полюбил. Визиты святого были отмечены впечатляющими чудесами, в том числе исцелением отрубленных конечностей и смертельных болезней. Все это происходило совместно с проповедями о любови и сострадании и прислушиваясь к нуждам и молитвам своих верующих. Плегмунд обратил все герцогство в поклонение Лебиоде, и люди воздвигли Лебеде огромный памятник на берегу реки Сансретур и храм в Боклере.

Лебеда широко почитается на континенте, и его учения были приняты и адаптированы для служения многим другим церквям. Вечный огонь, штаб-квартира которого находится в Великом храме Новиграда, особенно стремился использовать его сочинения для заполнения философских пробелов в своем послании. Включение этих книг в свои священные тексты добавило слой милосердия и сострадания к его в остальном бескомпромиссным проповедям.

# Свальблод

До поклонения Фрейе и полного посвящения островитян благородному кровопролитию и радости битвы, некоторые следовали за более темным и более интуитивным божеством, Свальблодом. Эта сущность, искаженная и яростная смесь медведя и человека, упивалась болью и кровопролитием битвы. Среди прихожан Свальблода были воины, но его связь с природой, красная от клыков и когтей, привлекала друидов к более жестоким аспектам их веры. Некоторые прихожане могли превращаться в гигантских медведей, когда их охватывала жажда крови, чтобы лучше разорвать и растерзать своих врагов. Легенды считали, что эти силы произошли от обряда, во время которого прихожане брали галлюциногенные травы и предлагали себя пещерным медведям, которые съедали их. Говорят, что этот смертельный ритуал связывает душу берсерка с душой медведя.

Ярлы предприняли шаги, огорченные жестокостью, которую Свальблод внушал своим людям. Большая часть культа была уничтожена, сектанты приговорены к смерти. Привязанные к своим кораблям и отправленные без паруса и средств для выживания в пучину бушующих морей, их судьба была предназначена для того, чтобы удержать дальнейших отступников от принятия эстафеты в будущем. Но культ крови и силы всегда кого-то будет привлекать, и не все алтари были уничтожены. Воины, разбойники, любители насилия и люди-монстры отказываются от большей части своей человечности, чтобы присоединиться к культу, несмотря на цену, которую Свальблод требует платить кровью и каннибальскими пиршествами.

Ходят слухи, что сердце поклонения Свальблоду на Ард Скеллиге снова активно. Его жрецы, одетые в меха и засохшую кровь, существуют только для того, чтобы утолить жажду Свальблода красной смерти и упиваться силой, которую он дарует взамен. В то время как к культу до сих пор относятся со страхом и пренебрежением, кровожадные воины, умеющие превращаться в медведей, являются полезным инструментом, когда приходит война, для ярла, который посмеет их использовать. Некоторые даже утверждают, что берсерки, верные Свальблоду, живут среди людей Скеллиге, ускользая ночью, чтобы совершить свои кровавые жертвоприношения.

# Вейопатис

Вейопатис - древнее божество-защитник, чьи прихожане полагались на него, чтобы обеспечить их безопасность на территории, которая сейчас является Долиной Понтар. Культ Вейопатиса уменьшался по мере того, как к власти пришли новые боги, а люди распространились шире, но он все еще почитается некоторыми из тех, кто живет вдоль великой реки Понтар. Он стоит как воплощение речной долины, способной на спокойную защиту и капризную жестокость, как настроения реки могут меняться на протяжении ее течения.

Когда люди прибыли и мигрировали по землям, они держались близко к рекам. Земля была плодородной, а видимость хорошей, поэтому они могли видеть приближающуюся опасность, в отличие от леса, в котором обитали всевозможные монстры. По мере того как поселения расширялись вдоль долины и углублялись в дикие леса, резные изображения Вейопатиса использовались для обозначения границ, за которыми скрывалась опасность.

Лагеря превратились в деревни, а затем в города; стабильной и лучше защищенной. Изношенные столбы с вырезанным на них лицом Вейопатиса можно увидеть в подлеске, где лес отвоевал землю за их стенами. Внешний вид Вейопатиса представляет собой хмурое мужское лицо с открытым ртом, как будто кричащее или дующее, его образ, вызывающий страх, считается обладает защитными свойствами. Встретиться с таким вырезанным идолом страшновато, наткнуться на одну из его больших святынь посреди леса, с дикими глазами и зияющей пастью - жуткий опыт.

У Вейопатиса нет официального духовенства, но несколько старейшин деревень в долине Понтар до сих пор проводят его ритуалы для защиты общества и хорошего здоровья в его святилищах. Вейопатис занял позицию домашнего духа-защитника в долине Понтар, даже там, где люди поклоняются другим богам. Во время ритуалов мудрецы иногда носят широкие пояса сотканные из речных трав и медальоны со львами, изображающими его лицо. Они вырезаны из речной гальки, и чем меньше на них требуется резьбы, тем более мощными они считаются.

# Профессия жреца

**«В этом храме я отдаю приказы. Обычно я слежу за тем, чтобы мои приказы не слишком сильно противоречили политике Хереворда, насколько эта политика логична и понятна. В данном случае они иррациональны, поэтому я не буду относиться к ним серьезнее, чем они того заслуживают». –Нэннеке**

*Хорошо, возможно, я не был так точен в своих описаниях людей, владеющих магией, как мог бы. Хех, Глиннис кое-что разъяснила мне, и я полагаю, что я должен сам внести ясность. Хотя они могут показаться не такими уж разными для обычных людей, таких как я, жрецы и друиды — это разные миры. Жрецы — маги, которые получают свою силу от богов, или, по крайней мере, они так говорят. Судя по тому, что говорит Глиннис, факты не совсем соответствуют действительности. Но везде, где они добывают топливо, они разводят огонь по-своему, хех. Видите ли, для священника все дело в вере. Вера в своего бога, вера в себя, вера в свое послание и все такое прочее. Для некоторых эта вера направляется прямо посередине как божественная сила. Это проповедники, которых вы видите, управляющие толпами на городских площадях по всему континенту. Прирожденные лидеры, чья вера позволяет им проворачивать всевозможные волшебные трюки. Ходят слухи, что они даже получают послания от богов, но я не уверен, насколько я в это верю, хех. Затем у вас есть культисты, те, кому не повезло поклоняться господствующему божеству. Может быть, культисты смерти Корам Агх Терра или просто поклонники Мелитэле на юге. В любом случае, их вера должна выстоять против мира, который хочет, чтобы они исчезли. Вы найдете этих священников в частных, скрытых святынях, которые читают секретные проповеди своим последователям, чтобы укрепить их веру и побудить их к действию. Тех, кого действительно нужно остерегаться, это фанатиков, хех. Конечно, они верят, но эта вера обычно приводит к инквизиции и разъяренной толпе, сжигающей трущобы, публичные дома и все, что не нравится священнику. Они также обычно любят держать когорту «апостолов» поблизости, чтобы их тоже было нелегко свергнуть.*

*-Родольф Казмер*

| Социальный статус |
|---|
| Жрецы считаются Равными с теми, кто уважает их божество, но их терпят те, кто этого не делает, и ненавидят и боятся те, кто ненавидит магию и не уважает их божество. |

| Посвященный (Эмп) |
|---|
| Церкви в мире зачастую являются уютными и гостеприимными местами, которые помогают своим общинам и приветствуют новообращенных. Священник может сделать бросок **Посвящения** с Сл, установленной Мастером, в церквях той же веры, чтобы получить бесплатное жилье, лечение и другие услуги по усмотрению Мастера. **Посвященный** также работает, когда имеешь дело с членами той же веры, хотя они, вероятно, смогут предложить меньше, чем полностью укомплектованная церковь. По усмотрению Мастера, **Посвященный** также будет работать с поклонниками родственных божеств. |

| Определяющий навык |
|---|
| Посвященный |

| Энергия |
|---|
| 2 |

| Магические способности |
|---|
| 2 инвокации новичка |
| 2 ритуала новичка |
| 2 порчи с низкой опасностью |

| Навыки |
|---|
| Харизма |
| Храбрость |
| Первая помощь |
| Наведение порчи |
| Понимание людей |
| Лидерство |
| Проведенине ритуалов |
| Сотворение заклинаний |
| Владение древковым оружеем |
| Передача знаний |

| Снаряжение (выберете 5) |
|---|
| Ингредиенты стоимостью 100 крон |
| Кинжал |
| Двуслойный гамбезон |
| Кровесвертывающий порошок(x5) |
| Святой символ |
| Песочные часы |
| Украшения |
| Обезболивающие травы (x5) |
| Посох |
| Хирургические инструменты |

# Древо навыков жреца

## Определяющий навык: Посвященный(Эмп).

Церкви мира часто являются теплыми и гостеприимными местами, которые помогают своим общинам и приветствуют новообращенных. Священник может сделать бросок **Посвящения** в Боги с Сл, установленной Мастером, в церквях той же веры, чтобы получить бесплатное жилье, лечение и другие услуги по усмотрению Мастера.

**Посвященный** также работает, когда имеешь дело с членами той же веры, хотя они, вероятно, смогут предложить меньше, чем полностью укомплектованная церковь. По усмотрению Мастера, **Посвященный** также будет работать с поклонниками родственных божеств.

| Культист | Проповедник | Фанатик |
|---|---|---|
| **Мистагог (Эмп)** | **Божественная сила** | **Кровавые ритуалы(Воля)** |
| Находясь в поселении, Жрец может провести день и бросить **Мистагог** с СЛ, основанном на поселении, чтобы построить святилище своего божества, которое привлекает людей и обращает их в свою религию. Мастер определяет, сколько людей присоединится. Кроме того, находясь в пределах 20 м от этого святилища, Жрец может использовать святилище в качестве Фокуса со значением 3. | Жрец может стать более единым со своим богом, получая 1 очко порога Энергии за каждый уровень навыка в **Божественной Силе** вплоть до уровня 9. На 10-м уровне **Божественной Силы** вы повышаете свой порог Энергии на 5, доводя его суммарно до 16. Божественную силу можно тренировать, как и любой другой навык. | Жрец, проводящий ритуал, может сделать проверку **Кровавого ритуала** против Сл проведения ритуала. Если им это удастся, они могут провестти ритуал без требуемых алхимических субстанций, пожертвовав 5 ХП кровью за каждую недостающую единицу алхимической субстанции. Эта кровь может исходить от других, но должна быть пролита во время ритуал |
| **Тайна культа (Воля)** | **Божественный авторитет (Эмп)** | **Рвение (Эмп)** |
| На более высоких уровнях жрецу показывают внутреннюю работу его религии и посвящают в некоторые ее секреты. **Тайна культа** жрецов зависит от типа религии, которой они следуют. Обратитесь к таблице тайны культа, чтобы узнать, какая из них. | Крестьяне и простые люди видят в жрецах исполнителей воли богов. Жрец может добавить свою **Божественный авторитет** к своим проверкам Лидерства, если он находится в районе, где поклоняются его религии. Даже находясь за пределами таких мест поклонения, Жрец добавляет половину этого значения из-за своего присутствия. | Жрец может сделать бросок **Рвения** против текущий Инт x3 цели. При успехе, ободряющие слова священника дают 1d6 временного здоровья за каждый пункт, сверх СЛ (максимум 5). Этот эффект длится количетво раундов, равное значению **Рвения** x2 и на одну цель его можно использовать только раз в день. |
| **Благословления (Воля)** | **Предвидение (Воля)** | **Слово божье (Эмп)** |
| Священник может благословить группу людей через часовую церемонию.<br>В конце церемонии они бросают **Благословения** с Сл:16. В течение одного дня после этого число людей, равное уровню Благословения Жреца, получает бонусы в соответствии с таблицей Благословений. | По усмотрению Мастера ,Жрец может быть охвачен видениями будущего, ввергая его в кататоническое состояние на 3 раунда. По истечении этого времени Жрец может сделать бросок **Предвидения** с Сл, установленной Мастером, чтобы расшифровать видения, которые его поразили. Такие видения состоят из символизма и метафор. | Священник может бросить **Слово Божье**, чтобы убедить людей, что его устами говорит божество. Любой, кто не может защитить с помощью Сопротивления убеждению, видит в Жреце мессию и следует за ним как за апостолом. У священника может быть столько апостолов, сколько его значение в Слове Божьем. Если у последователей нет блока параметров, используйте параметры разбойников. |

## Таблица поселений

| Поселение | СЛ |
|---|---|
| Деревня | 22 |
| Поселок | 20 |
| Город | 18 |
| Столица | 14 |

## Божества мира ведьмака

| Тип духовенства | Божества |
|---|---|
| Организованные церкви | Вечный огонь, Крева, Великое Солнце, Мелитэле, Пророк Лебеода |
| Старые боги | Дана Меадбх, Эпона, Фрейя, Лилвани, Морриган, Нехалени, Вейопатис |
| Темные культы | Корам Агх Тера, Свальблод |

## Направляя своих последователей

Апостолы, обретенные благодаря способности Слова Божьего, искренне верят, что вы являетесь проводником любого божества, которому вы поклоняетесь. Хотя это делает их невероятно лояльными, иногда может быть трудно, если вы попытаетесь использовать их для собственной выгоды, поскольку они будут ожидать, что вы будете действовать в соответствии с доктриной и учением их божества.

Каждый раз, когда вы отдаете действительно странную или нехарактерную команду своим апостолам, вы должны сделать проверку Слова Божьего с СЛ, установленной Мастером. Если вы потерпите неудачу, ваши последователи все равно будут выполнять приказ, но в их умах будет посеяно семя сомнения. Если вы вынуждаете сделать эту проверку 3 раза подряд и провалите, то ваши последователи покинут вашего персонажа Если ваша третья неудача окажется критической (выпадет 1), ваши последователи заклеймят вас как еретика или лжемессию и нападут на вас.

Примеры конфликта интересов включают в себя: приказ последователям Мелитэле мучить или убивать, казалось бы, недостойных людей, приказ последователям Вечного Огня спасти или помочь Старейшинам или магам, приказ последователям Великого Солнца пойти против слова Нильфгаардский император и т. д. В большинстве случаев учения каждого божества довольно ясно изложены в их описании, но если возникает какая-либо путаница, окончательное решение о том, что является конфликтом интересов, а что нет, остается за Мастером.

## Тайна культа

| Тип духовенства | Тайна культа |
|---|---|
| Организованные церкви | Священник был посвящен в высшие дела вашей церкви. Они могут добавить свой уровень Тайны Культа к своим проверкам Посвященного. |
| Старые боги | Жрецу были показаны пути древней магии. Когда они проводят ритуал, они могут бросить как проверку Тайны Культа, так и проверку Проведения ритуала и взять наивысшую из двух. |
| Темные культы | Секретность является ключевым моментом. Когда кто-то пытается с помощью магии распознать истинную веру Жреца или его мотивы, он должен сделать бросок против проверки Малой Тайны Жреца. Если они терпят неудачу, Жрец заставляет их поверить в то, во что они верят. Против немагических проверок Жрец может добавить свой уровень Тайны Культа к своим проверкам Обмана. |

## Благословления

| Тип духовенства | Благословления |
|---|---|
| Организованные церкви | Священник наделяет своих последователей божественной властью своей церкви. При успехе они получают +4 к Лидерству и +4 к Репутации. |
| Старые боги | Жрец наделяет своих последователей благословением, защищающим их разум и тело. При успехе они получают +3 к ПБ и +2 к Сопротивлению магии. |
| Темные культы | Жрец наделяет своих последователей благословением стремительности. При успехе они получают бонус +4 к Скрытности и Инициативе. |

# Вино или мудрость

**1270, Лок Грим • Переводено Алеком фон Карстом**

Глиннис в третий раз расправила рукава, пригладила волосы и постаралась не показывать в пустой комнате никаких признаков того, что она напугана. Прошло почти полчаса с тех пор, как молодая служанка, аккуратно одетая в одобренную черную униформу, сопроводила ее в эту гавань богатства и рассчитала проявленную силу. Она обращалась к Бертрану де Гриму по происхождению из инков, патриарху Летней Столицы Нильфгаардской Империи. Глиннис лениво задался вопросом, было ли это его настоящее имя или взято из города, чтобы укрепить его положение.
Кабинет Де Грима представлял собой смесь богатых, медовых тонов и плюшевого комфорта. Книжные полки занимали всю стену, заполненные трактатами в кожаных переплетах и сборниками проповедей. Тонкий оттенок окон заливал комнату золотым светом, и они были достаточно толстыми, чтобы уличный шум не мог проникнуть в это убежище. Лампа накаливания была намного выше мелких забот населения.
Глиннис вздохнул про себя, где этого не было видно. Пение службы, на которой руководил де Грим, давно стихло. Она поняла, что это была за задержка; не силовая игра, которая подразумевала конкуренцию. Он хотел убедиться, что Глиннис знает, где она, а следовательно, и ее школа, находится в великой схеме. Кое-что, чему она научилась за свои два столетия; людям действительно нравилось утверждать свое господство.
Примерно через еще один век мира дверь открылась, и вошел сам джентльмен. Сверкающий Бертран был высоким, крепко сложенным, с тонкими чертами лица, придававшими ему властный вид и выражение доброжелательной снисходительности.
На первый взгляд его волосы казались шелковистыми, ниспадающими на плечи золотисто-русыми, но когда он вошел в свою комнату, он снял церемониальный парик и, не взглянув, передал его своему слуге. Юноша пригладил несколько выбившихся волосков и аккуратно положил парик на подставку на столе Лампы. Слуга молча удалился, но почти сразу же вернулся с полированным серебряным подносом, неся графин с вином, бокалы и такую же серебряную корзину с фруктами, нагруженную апельсинами и золотым виноградом. Они разложили их на центральном столе с отработанной скоростью, прежде чем отступить, кланяясь в спину Раскаленному, когда он рассматривал себя в зеркале.
— Итак, директор Вар Трехарн — Глиннис? Что привело вас в мой скромный номер? Ах, пожалуйста, садитесь. Угощайтесь вином и фруктами, вы, похоже, нуждаетесь в освежении. Он указал на меньшее из двух кресел, занял более просторное место напротив и застенчиво поправил свой подпоясанный мантию. Стиль оставлял достаточно места на груди, чтобы показать пошив его темного бархатного камзола и тяжелой фарфоровой маски, которая была одновременно и символом, и церемониальной одеждой. Сияющее белое лицо с глазами в золотой оправе и лучами солнца на лбу смотрело на Глиннис. Она сделала, как она просила, налив светлое вино, кувшин которого достаточно остыл, чтобы на ее руке блестела вода. Выпрямившись на стуле, она сжала ножку своего стакана и попыталась выглядеть спокойной.
«Раскаленный Бертран, спасибо, что согласились встретиться со мной. Я ценю дружеские отношения между Гвейсоном Холом и церковью, и хочу поговорить о моей школе».
"Конечно? Вы испытываете трудности? Я уверен, что работа, которую вы там делаете, ценится». Де Грим налил в большой бокал вина, сорвал несколько виноградин и расслабился в кресле.
«Никаких трудностей — пока, по крайней мере». Осторожная женщина; помните, церковь никогда не ошибается. — Это о некоторых моих учениках.
— Буйные молодые парни? Слова де Грима наполнились весельем. «Я не уверен, что смогу помочь вам, если им не хватает надлежащей дисциплины».

Глиннис стояла на реторте, сохраняя ровный тон. Ножка стакана была острой под ее пальцами, и она намеренно расслабила руку.

«Господа и дамы, да. Но их дисциплину не проблема донести до тебя, Раскаленная. Это больше вопрос стилей преподавания. Мне стало известно, что несколько моих учеников посещают встречи с вашими посвященными. Я беспокоюсь, что это может отвлечь их от уроков».
«Разве вне учебы время ваших учеников принадлежит только им? Я бы подумал, что открытие их разума для всех возможностей, которые могут предложить их таланты, будет вам интересно? Если, конечно, вы не боитесь конкуренции.
В голосе мужчины слышалась улыбка, но она не коснулась его глаз. Глиннис чуть не закатила свою, отказываясь попасть в ловушку. Уважайте человека, который может навсегда разрушить вашу репутацию... или того хуже.
«Я бы и не подумал предложить нам соревноваться за этих детей. Просто, показав им другой способ владения Магией, они могут запутаться в критический момент в ущерб себе и окружающим».
«Мой дорогой Глиннис, если они отвлекаются на твоих уроках, возможно, это признак того, что они больше подходят для карьеры в Церкви. Мы приветствуем здесь все по-настоящему пытливые умы, и Великое Солнце может согреть их сердца и напитать их души так, как никогда не смогла бы сухая книжная учеба». Он осмотрел виноградину и сунул ее в рот, прежде чем продолжить:
«Вам не нужно бояться, что они растратят свои магические таланты, это далеко не так! Совершая чудеса людям, мы показываем силу и праведность истинной веры. Хорошо натренированный разум, обученный ритуалам Церкви, может быть маяком покровительственной силы и свидетельствовать о благосклонности Императора. Вы, типа Гвейсона Хола, возможно, слишком опасны, чтобы когда-либо по-настоящему завоевать доверие населения.
Я знаю притеснение, когда тебе угрожают, Бертран, не бойся. Я также могу заметить открытие.
"Я согласен! Тренированный ум при правильном руководстве является идеальным инструментом для обеих наших потребностей. Я просто опасаюсь, что ваши посвященные, какими бы пылкими они ни были, могут оказаться недостаточно опытными, чтобы предоставить моим ученикам подробные инструкции, необходимые для определения того, в чем на самом деле скрываются их таланты.
«Могу ли я, таким образом, предложить компромисс, Лампа накаливания? Я бы не стал воздвигать барьеры между моими учениками и Церковью, но, возможно, организованные занятия с вашими представителями с использованием наших учебных помещений были бы менее случайными, чем юные проповедники, практикующие на детях, даже младше их самих?»

Де Грим наклонился вперед с блаженной улыбкой на лице. «Моя дорогая девочка, это было бы идеально! Различные ветви Церкви могут предлагать свое учение, находя среди ваших учеников тех, кто одарен божественными благословениями, пока они еще молоды. Будет очень просто определить тех, кто лучше подходит для жизни служения, освободив вас и ваших близких, чтобы иметь дело с теми, для кого лучше подходят рамки ваших уроков. Я поговорю со своими подчиненными и немедленно приму меры, — Глиннис немного неловко поерзала, — Эти занятия потребуют присмотра наставников из Гвейсон-Хоул, Лампа накаливания.
Он махнул рукой, отмахиваясь от ее беспокойства. «Да, да, я уверен, что вы можете устроить это для себя. Теперь, извините меня, я должен быть на собрании местных помещиков. Утомительно, но такова цена, которую платят за добрые дела, и это интервью длилось немного дольше, чем я ожидал».
Раскаленный залпом осушил вино, встал и, улыбаясь, указал на дверь. Несколько мгновений спустя Глиннис стояла в голом каменном коридоре, пока слуга ждал, чтобы вывести ее. Выведенная из равновесия и сбитая с толку, она задалась вопросом, на что именно она согласилась.

# Друиды

*Друиды удивительны, но они напоминают мне, как далеко от мира природы увела нас наша цивилизация. Хищник и добыча, засуха и наводнение, человек и зверь; это забота друидов, и их ритуалы суровы, как окровавленный клык, в поддержании баланса.*

*-Глиннис вар Трехарн*

**Многие люди на Севере и Юге, которые не могут использовать магию, боятся ее силы и потенциального злоупотребления. Это разумный страх. Но они боятся кричащих магов и громогласных проповедников. Все это время друиды бродят по лесу, разговаривают с деревьями, растят на руках крольчат или занимаются чем-то еще. Никто точно не знает, сколько Кругов Друидов существует в наши дни, но, вероятно, сейчас их меньше, чем до Войны.**

Друидизм, строго говоря, не является религией. Они не набирают послушников и не проводят службы. Они защитники самой земли, или, лучше сказать, леса. Я не знаю ни одного друида пустынь, болот или бесплодных горных вершин. У них нет постоянных храмов или домов исцеления, вместо этого они предпочитают собираться вокруг древних деревьев и стоячих камней. Их круги под контролем Иерофанта (мужчины) или Фламиники (женщины) располагаются глубоко в лесах. Проще говоря, они находятся в упадке.

Тем не менее, на континенте все еще есть много густых лесов, и во многих из них есть признаки магических существ. Не исключено, что существуют друиды, которые вступают в союз с дриадами Брокилонского леса или, возможно, прячутся среди топей и трясин Ангрена или высокогорных лесов Синих гор.

Ковирские торговцы упоминали о сделках с друидами через Драконьи Горы, и есть многочисленные истории путешественников, встречавших отшельников, живущих в дремучих лесах Континента. При всем при этом, вы действительно верите, что кругов друидов так мало? Я полагаю, что их намного больше, чем мы знаем, вероятно, в густых лесах Ангрена, Каэдвена или других малонаселенных местах. Я слышла аргументы, что человечество отодвигает границы дикой природы и что леса истощаются. Однако из-за войн деревни на окраинах великих лесов разрушены армиями, и многие жители сельской местности покинули свои фермы в поисках безопасности городских стен. Я не удивлюсь, если обнаружу, что существуют секты друидов, стремящихся вернуть леса и земли, возделываемые человечеством с давних пор.

Друиды при встрече кажутся простыми детьми природы. Защищать лесных существ и писать множество гневных писем местным властям вплоть до королей. Их цель - заботиться о дикой природе и способствовать равновесию между природой. Многие никогда их не увидят, пока они поддерживают равновесие в глубине леса. Другие, как я слышал, находятся в почти постоянном контакте с изолированными лесными сообществами. Кажется, там, где человечество более основательно пересекается с дикой природой и власть королей

## Druids of the Continent

*"You may, dear reader, be tempted to point to the few circles of druids present on the Continent. I would be quick to mention that thanks to the ravages of the Nilfgaardian War, many areas of wilderness have been destroyed and likely many druids have been run out or killed. As of yet, our research suggests that the great oak Bleobheris survives with the druids that tend it. But an expedition beyond the front line is something I am most definitely not interested in.*

—Brandon of Oxenfurt

## Brandon's Druid Theories

*"Ya may have noticed, Brandon's got some opinions about druids. Heh, I'd say it's all about the outlook. Personally, I've never cared that much for 'progress' and 'society' and all those high-minded ideas. Heh, If ya ask me, the Druids are just some folks tryin' to uphold the old ways and keep humans from ruinin' the land for everybody. But Brandon's all about 'civilization' and 'advancing' society. I'd guess to him the druids are a threat to all that. Seems to be the way of things for plenty of folks. The druids are a reminder of the old ways and they stand in the way of progress."*

—Rodolf Kazmer

слабее всего, друиды берут на себя разрешение споров и улаживание ссор. Наиболее заметные из этих друидов находятся на Скеллиге, где с ними даже консультируются по поводу восхождения следующего короля. Воинственные намного ближе к простым людям. Они скорее ловят рыбу и совершают набеги, чем пытаются подчинить себе природу. Друиды могут и делают эти средства к существованию более безопасными, воздействуя на погоду и море. Иерофант этого круга одно время был членом королевских дворов как Скеллиге, так и Цинтры. Я полагаю, что магия друидов очень помогает в морских рейдах на Нильфгаард. С другой стороны, в Ангрене во всех несчастных случаях и происшествиях случаях в лесозаготовительных лагерях обвиняют магию друидов.

Магия друидов похожа на магию Мелителе и Фрейи. Но как защитники лесов и равновесия они способны мобилизовать силы ветра и волн, а также всех живых существ. В этом их заклинания немного похожи на заклинания жрецов, за исключением того, что они поклоняются самой первобытной жизни. Они также проявляют магию с помощью знаков, символов, начертанных в воздухе или на предметах, чтобы сфокусировать магию на этом месте. Часто это ограждения той части леса, которые препятствуют тем, кто может прийти грабить и уничтожать растения и животных. Я слышал, что такую защиту используют в местах размножения исчезающих животных и в верховьях лососевых ручьев. Не прикасайтесь к этим символам и не портите их, поскольку говорят, что они способны защитить себя.

Друиды не делают различий между людьми, эльфами, гномы или другими старшими народами. Они говорят, что их магия старше эльфов, что она был здесь до гномов, и останется, когда они уйдут. Нет достовреных доказательств приношения друидами в жертву любых живых существо, включая людей. Хоть я и сомневаюсь в этом.

— Брендон Оксенфуртский

## История друидов

Джеймс Руфус из Оксенфурта, ученый, которых вел летописи задолго до официального основания Университета, писал: «После прихода кораблей, когда люди рассеялись по темным лесам речных долин, они наткнулись на каменные жертвенники и грубые каменные арки вокруг огромных дубов. Знаки и Надписи на этих камнях пока еще неразборчивы, но мы считаем, что они были созданы Возгором или другим, ранее вымершим человеческим населением».

Хотя эта информация недостоверена, ходят слухи, что друиды были на континенте намного дольше, чем человечество. Они всегда жили отдельно из городов, так как они ценят мир и гармонию диких земель. Эти слухи предполагают, что в первые дни, сразу после Сопряжения, члены более ранних человеческих обществ, таких как как Даук и Возгор, стали друидами. Глубоко в лесах эти друиды образовали круги во главе с Иерофантом (мужчиной) или Фламиника (женщина), окружающая древние и почтенный дубы. Они охраняли мир природы и направляли небольшие сообщества людей вокруг опасностей Континента, чтобы уберечь их от уничтожения. Так же, как и о ранних людях, предположения об окончании судьбы этих друидов в значительной степени неизвестны, но современные ученые считают, что они оставили следы своего присутствия среди менгиров Даук и Возгор, которые продвигали свои учения.

Когда на континент пришла следующая волна людей, они столкнулись с такими же суровыми условиями и также стали добычей множества монстров, бродивших по земле. В ответ друиды этой эпохи приняли ту же ношу, что и друиды древности, пытаясь найти баланс между тем, чтобы позволить природе идти своим чередом и предотвратить полное уничтожение человечества. Эти друиды не считали всех монстров Сопряжения анафемой для своего дела и воспринимали некоторых из них как новые грани природы. Хотя они убивали монстров, чтобы защитить баланс природы, очень немногие считали существование монстров неестественным. Чаще друиды брали на себя роль советников вождей, мудрецов, хранивших знания своего народа, или целителей больных.

По мере того, как человечество распространялось по земле, начиная строить города, фермы, шахты и другие основы цивилизованного общества, роль друидов начала меняться. Люди больше не нуждались в защите, и вместо этого человечество посягало на другие аспекты природы. Друиды советовали правителям человечества остановить их безрассудную экспансию, но их заклеймили как «архаичных» и обвинили в замедлении прогресса общества. Постепенно их место в обществе заняли маги, более прагматичные и менее заинтересованные в сохранении баланса. К началу 13-го века друиды были вытеснены, отправлены в свои отдаленные круги, глубоко в дикую природу.

На протяжении многих лет друиды работали над восстановлением своего влияния на дворы континента, но их мольбы, как правило, оставались глухими, поскольку лишь немногие монархи, кроме королей Скеллиге, могли остановить прогресс своей нации ради, казалось бы, туманного, мистического баланса. К 1272 году большинство друидов живут в своих кругах, заботясь об окружающей дикой природе, общаясь с миром природы и отправляя гневные послания королям, торговцам и магам, которые грабят природу, полностью осознавая, что им не хватает ресурсов или влияние, чтобы что либо сделать с этой несправедливостью.

## Типы друидов

Людей, которые становятся друидами, так или иначе тянет к дикой природе. Но есть много типов друидов. Молодой друид будет тяготеть к тому образу жизни, который им нужен. Друид, которого ожидает большинство людей, — это плохо одетый слуга леса, стоящий на пути общества и пытающийся вернуть всех к старому. У них глубокая связь с определенным лесом, и они проводят много времени медитируя, чтобы быть в контакте с лесом. В свободное время они могут воспитывать оленят или заботиться о потерявшихся детях. Они остаются отделенными от человеческого общества и общаются только с другими друидами своего круга. Когда они общаются с чужаками, то обычно посредством длинных писем, требующих, чтобы поселение прекратило вырубку леса, охоту, отлов и другие виды разрушительного воздействия на мир природы. И есть такие друиды. Обычно это люди, спасшиеся от отчаянной жизни в человеческом обществе, и желающие как можно глубже погрузиться в покой здорового леса. Это друиды, которые больше всего будут препятствовать человеческому поселению в лесу, полагая, что люди переросли свое место в природе и должны быть остановлены от дальнейшего расширения. Районы вокруг их рощи могут быть окружены естественными отпугивающими средствами от колючих кустов ежевики до раздражающих растений, но эти отпугивающие средства редко бывают слишком опасными. В редких случаях, когда этих друидов загоняют все дальше и дальше в дебри, у них начинает развиваться параноидальное мировоззрение, которое может сделать их опасными. Ходят слухи, что друиды играют более «активную» роль в защите природы: пристают к охотникам и лесорубам, которые заходят в их леса, поджигают лесные склады и охотничьи домики и используют свою магию, чтобы дать земле силу сражаться. для себя. Эти слухи почти полностью сфабрикованы торговцами и дворянами, стремящимися демонизировать жрецов природы, но каждые несколько десятилетий небольшой группе этих более изолированных друидов надоедает двойственность человечества.

Обычно эти друиды сбегают или умервщляются незадолго до того, как они оставляют после себя много хаоса, который подпитывает слухи о диких и опасных лесных людях. Будучи традиционно пацифистами, большинство друидов считают этих эко-воинов опасными радикалами, потерявшими из виду путь природы.

Однако большинство друидов — миролюбивые, практичные хранители природы, предпочитающие спокойствие леса и чувствующие ответственность за обитающих там существ. Они отличные провожатые и знают каждое дерево и лощину, иногда приветствуя их по именам. Эти люди заботятся о лесе, исцеляя деревья и животных с помощью магии,

травничества и знаний, накопленных за сотни лет. Они управляют ростом деревьев, поддерживая места для роста небольших растений, обрезая или удаляя больные растения и находя воду во время засухи. Они защищают прибрежные заросли, где нерестится лосось, и перевязывают раны раненых животных, но не мешают отношениям между хищником и добычей. Единственный раз, когда эти друиды берутся за оружие, это когда равновесие природы находится под серьезной угрозой. Если грифон перебирается в их лес, такова природа. Но если демон вырвется на свободу в лесу и опустошит десятки акров леса, уничтожая все, что попадется ему на пути, тогда вмешаются друиды. Даже в этом крайнем обстоятельстве друиды сначала попытались бы использовать любые средства, необходимые, чтобы успокоить зверя или заманить его, прибегая к насилию только в крайнем случае. Друидов Континента часто считают ошибочными пацифистами, ненавидящими идею лишения жизни без необходимости. Они часто довольствуются тем, что ухаживают за своими большими дубами и передают древнюю мудрость своего народа через песни и поэзию.

В небольших сельских общинах друиды иногда все еще сохраняют свои древние роли духовных лидеров и советников. Хотя они принадлежат к кругу, они являются посредниками между деревней и лесом, следя за тем, чтобы фермы, производители древесного угля и охотники за мехом не нарушали баланс и чтобы местные звери леса не терроризировали жителей деревни. Они учат людей своим навыкам собирательства и лечения, почему существуют разные животные и растения и как они вносят свой вклад в целостность леса. Они благословляют поля перед посадкой и после сбора урожая, а иногда благословляют младенцев от имени леса. В большинстве случаев эти друиды лучше образованы, чем жители деревень, и они хранят устные истории поселения. Сельские дети получают образование, если проявляют интерес, сообразительность, способность запоминать длинные стихи и песни. Многие барды начинают свое существование таким образом, и странствующие менестрели иногда посещают эти круги, чтобы узнать сказки и легенды о земле.

Среди большинства кругов друидов есть один или несколько друидов, которые особенно одарены друидской магией. Часто эти друиды становятся иерофантами или фламиниками, но не всегда. Эти более склонные к магии друиды используют свою власть над природой, чтобы помочь своему кругу достичь своих больших целей, таких как строительство убежищ для вымирающих видов, восстановление поврежденных лесов и выращивание запасов трав для лечебных мазей. С точки зрения друида, магия заключается в энергии природы, а не в чужой силе, которую следует бояться или контролировать. У каждого круга есть свои магические традиции и свой способ использования магии, но, в отличие от других пользователей магии, друиды не выставляют напоказ свои способности посторонним.

## Взаимодействия с друидами

Друиды Континента могут многое предложить, и во многих случаях они готовы предложить свою щедрость при правильных обстоятельствах. Пока поселение готово следовать старым путям и помогать поддерживать баланс природы, большинство кругов друидов с радостью лечат своих раненых, помогают им с урожаем. Однако их стойкие убеждения и жесткие правила поведения часто затрудняют взаимодействие с другими людьми.

Хотя друиды обладают большими знаниями относительно некоторых аспектов мира природы, их знания иногда устаревают, и многие друиды не желают принять этот факт. Целители- друиды иногда спорят с врачами, получившими университетское образование, которые ставят под сомнение их методы. Эти друиды считают свое исцеление, будь то травничеством, магией или народной медициной, неоспоримым даром. Они не спрашивают, почему белый чертополох облегчает роды, потому что знают, что так было на протяжении поколений, и нет никаких причин, по которым это могло бы измениться. Они сохраняют знания своих предков и передают их беспрекословно. Эта упрямая приверженность старине может свести современных врачей с ума, тем более, что знания друидов чаще всего верны.

Этот жесткий взгляд на жизнь мешает друидам, поскольку большинство кругов по- прежнему не желают идти на компромисс с человеческими обществами, которые вторгаются в их леса. Многие круги были разрушены войнами, человеческой экспансией и недоверием к друидам со стороны тех, кто у власти. Их священные дубы дряхлеют, и хотя некоторые находят дом в другом кругу, многие остаются скитаться. Некоторые из этих скитающихся друидов проводят годы в путешествиях, некоторые несут желудь своего великого дуба в надежде посадить новый круг в какой- нибудь далекой земле, где человечество может их не достать. Несмотря на уничтожение своих кругов, друиды, вытесненные войной, обычно не держат зла ни на одну из сторон в конфликте. Для них войны, бушующие на континенте, ничем не отличаются от территориальных споров между животными в дикой природе. Как итог, друидам ближе всего идея мысль, что люди, эльфы и все другие разумные расы, являются животными, такими же, как волки и олени.

Те друиды, которые действительно вовлечены в политику, очень немногочисленны. На данный момент есть только два места, где друид может в значительной степени преклонить ухо монарха. В Туссенте герцогиня Анна-Генриетта подписала договоры с Кругом животных, обитающих на этой земле, отчасти благодаря друидам.

Между тем у берегов континента на Скеллиге люди всегда жили близко к суше. Поклонение Фрейе дополняет верования друидов, а Круг Гединейт — один из старейших из всех существующих кругов. Друиды этого круга знают много магии погоды, и с ними всегда консультируются, прежде чем большие флоты предпримут какие-либо действия. Иерофант Эрмион также был важным советником королевской семьи Цинтры, пока страна не была захвачена Нильфгаардом.

С другой стороны, друиды Ангрена вечно спорят с местными жителями о вырубке лесов. Под атакой лесников друиды Каэд Дху отступили в темные, опасные леса южного Ангрена.

## Потерянные круги

После 3-й Северной войны несколько небольших кругов друидов были уничтожены или искоренены. Трудно сказать, сколько из них было утеряно, но многочисленные беженцы, стекающиеся к большому дубу Блеобхерис, указывают на многих.

Ходят слухи, что они заключили сделку с ужасающей дикой природой леса, и следовавшие за ними лесорубы или наемники не остались невредимыми. В конце концов лесники подожгли лес и стали ждать появления друидов. Они были разочарованы, так как друиды пробрались через самый густой лес и отправились присоединиться к кругу Лох Мондуирн; но и этот круг в конце концов рухнул, заставив многих друидов отправиться на юг, чтобы поселиться в Каэд Мырквид.

Примечательно, что нет никаких друидских кругов, связанных с гномьей цитаделью Махакам или эльфийскими землями Дол Блатанна. Помимо того факта, что у дворфских владений в Махакаме мало естественной растительности, которую нужно защищать, а эльфы традиционно не участвуют в сельском хозяйстве, культуры дварфов и эльфов не удовлетворяют потребность или желание друидов. Гномы и эльфы уважают природу, а некоторые почитают Дану Меадбх, но они не считают саму природу божественной или достойной поклонения. Кроме того, поскольку представители обеих старших рас считают свою жизнь веками, они более склонны мыслить в долгосрочной перспективе, чем короткоживущие люди. Гномы и эльфы знают о долгосрочных последствиях чрезмерной добычи природного мира и с гораздо большей вероятностью доживут до таких последствий. Чтобы бороться с этим, обе расы прилагают огромные усилия для сохранения природы, делая друидов в значительной степени ненужными.

Трудно сказать, есть ли круги друидов в землях Нильфгаарда, помимо Каэд Мырквид, но если они и есть, то, скорее всего, в Мехте, Эббинге или Маг Турге. Нильфгаард быстро расправился с Мехтом, избежал больших участков болота Переплут в Эббинге и мирно поглотил Маг Тургу. Во всех трех провинциях есть большие участки дикой природы, которые могут легко скрыть круг друидов, и в большинстве случаев нильфгаардцы видят преимущество наличия друидов на своих землях. При этом нильфгаардские чиновники не остановят свою экспансию ради друидов. Маг Турга и Ангрен являются важными источниками пиломатериалов и руды, которые используются по всей Нильфгаардской империи.

*“В Империи есть анклавы эльфов, которые в основном управляют собой. Хотя у меня никогда не было возможности посетить их, мой отец время от времени рассказывал о них. Я не могу сказать, что у них есть друиды, но во многом некоторые эльфийские мудрецы могут показаться похожими на друидов Континента.*

*— Глиннис вар Трехарн*

# Круг Гвина Карна

За Драконьими горами лежит замерзшая земля густых лесов и продуваемых ветрами равнин. Люди, которые живут в этой земле, известные как «Люди Крайнего Севера», которых видели только торговцы Ковира, Повисса и Хенгфорской Лиги. Время от времени охотники с Крайнего Севера пересекают Драконьи горы для торговли. Во время этих коротких встреч они кажутся людьми с крепкой внешностью и грубыми манерами. Каждому, кто встречает жителя Крайнего Севера, ясно, что он родом из негостеприимного царства, скорее всего, не предназначенного для жизни людей. И здесь в дело вступает Круг Гвина Карна.

В более гостеприимной местности друиды действуют как смотрители экспансии цивилизации, удерживая людей и другие расы от разрушения хрупкого баланса природного мира. В Драконьих горах и за их пределами роль этих магов немного меняется, чтобы помочь цивилизации выжить в относительном мире с природой, которая жаждет уничтожить их. Круг Гвин Карн расположен глубоко в Драконьих горах, в темном хвойном лесу. Друиды устраивают свои дома в различных естественных убежищах вокруг огромного дуба под названием Эльванен. Хотя очень немногие знают, как был основан круг, многие ученые, которые взаимодействовали с кругом, рассказывают им расплывчатую историю, рассказанную им друидами о человеческих поселенцах обществ Дауков и Возгоров, которые путешествовали на север через Драконьи горы и были встречены белым дракон по имени Гальвалестайт, подчинивший горных зверей своей прихоти. Подробности туманны, но говорят, что первые друиды Круга Гвин Карна убили Гальвалестейта, защищая долину, своих братьев и сестер, и похоронили ее тело там, где она упала с неба. Пока они смотрели, из могильного кургана вырос огромный дуб и поднялся высоко в небо, укрывая путников от снега. Друиды оказали большую услугу духу гор, и горы, в свою очередь, приняли их. Итак, друиды создали свой дом вокруг могильного кургана и великого дуба, чтобы присматривать Драконьи горы и все за их пределами.

Предполагается, что в ранние годы друиды Гвин Карна сыграли важную роль в том, чтобы помочь поселенцам Крайнего Севера выжить в ледяных пустошах, научив их жить в гармонии с опасной местностью и укрывая их от смертоносных монстров и ужасных штормов. Говорят, что это привело к современному обществу людей Крайнего Севера; сосредоточены на охоте и собирательстве и очень хорошо умеют путешествовать по дикой тайге. Друиды меньше работали, чтобы управлять расширением цивилизации, и больше, чтобы помочь цивилизации жить в относительной гармонии с землей, а друиды выступали в качестве советников племени и духовных лидеров. Многие считают, что люди, живущие сегодня за Драконьими горами, могут быть остатками Дауков и Возгоров, за которыми присматривали первые друиды из круга Гвина Карна, но это трудно сказать, поскольку оба общества, по-видимому, либо вымерли, либо исчезли, или были ассимилированы нордлингами.

Когда больше нордлингов направилось на север и начало селиться в горных районах, которые впоследствии стали Ковиром и Повиссом, они заключили перемирие с друидами, которые помогли им поселиться в горах и направить их к жизни в гармонии с природой. Однако это соглашение было в значительной степени нарушено, когда под горами были обнаружены большие залежи руды, и люди начали жадно добывать их. Теперь друиды Гвин Карна живут глубоко в горах, пытаясь обуздать добычу полезных ископаемых людьми и способствовать взаимодействию между нордлингами и людьми Крайнего Севера.

### Смерть Гальвалестейта

История о том, как друиды убили страшного белого дракона Гальвалестейта, была подтверждена по крайней мере двумя учеными из Ковира и Повисса, но стоит упомянуть, что эта история была распространена по всему региону в то время, когда убийство драконов рассматривалось как доблестное предприятие, предпринятое великими героями, и его распространение в значительной степени поддерживалось Гильдией ювелиров Ковира и Повисса. Существует одно задокументированное интервью с друидом из Круга Гвин Карн, которое, кажется, опровергает эту историю, утверждая, что Галвалестейт вместо этого был защищающим существом, заключившим договор с друидами. В обмен на друидов, присматривающих за горами, Гальвалестейт позволил поселенцам безопасно пройти через горы. В этом рассказе «Белый курган», от которого Круг получил свое название, был создан в честь Гальвалестейт после ее смерти.

# Клан Ворона

Среди друидов Скеллиге есть те, кто раздвигает границы магии за пределы того, что их братья и сестры сочли бы безопасным или необходимым. Эти друиды часто принадлежат к клану Ворона, неортодоксальной группе друидов, которые существуют на окраинах культуры друидов Скеллигер.

В то время как друиды Круга Гединейт сосредотачивают свои усилия на пастырстве природного мира и кланов Скеллиге, клан Ворона, кажется, полностью сосредоточен на поиске эзотерических, скрытых знаний. Друиды этого клана верят, что друиды Гединайта — трусы, решившие закрыть свой разум и существовать в невежестве из страха позволить себе стать просветленными. Они верят, что мир хранит секреты, еще не открытые человечеством, и что ключ к их раскрытию находится в общении с благородным вороном. Ворон стоит как наблюдатель за миром в целом, собираясь в большие стаи и делясь знаниями о мире, который мы видим, и о мире за его пределами. Прислужники клана Ворона поспешили заявить, что подобно кошкам, которые могут ощущать и поглощать окружающую магию, вороны также имеют форму 6-го чувства, которое позволяет им заглядывать в царство за пределами человеческого понимания.

Чтобы укрепить свою связь с воронами, друиды Вороньего клана интенсивно изучают алхимию, а алхимики клана Ворона опытны и часто довольно радикальны, смешивая эликсиры ядовитого корневища вороньего глаза и пытаясь достичь алхимически индуцированных трансов, чтобы общаться с птицами. Многие друиды клана Ворона заходят так далеко, что неустанно работают над изучением сложного языка воронов. Нет ничего необычного в том, что один из их числа пытается общаться с группой ворон, сидящих поблизости. Посторонним до сих пор неизвестно, насколько эффективна эта коммуникация, но Клан Ворона действительно утверждает, что получил глубокое понимание вопросов, находящихся за пределами человеческого понимания. На данный момент одержимость клана Ворона воронами очевидна, но ее происхождение — нет. Основу этой одержимости можно проследить до Фламиники из клана Вороны, известной как Мать Ворона. Мать Ворона — древняя женщина, которая была лидером клана Ворона с момента его основания много веков назад. Мать Ворона вырисовывается и пугает, с перьями, торчащими из ее кожи, и скудной одеждой, которая кажется сделанной из кожи, с остроконечным капюшоном и вуалью, закрывающей верхнюю часть ее лица. Большинству она покажется чудовищной, но для клана Ворона она их лидер и материнская фигура.

Мать Ворона, безусловно, самая старая и самая могущественная Фламиника в истории человечества, и о ее происхождении ходит множество слухов. Некоторые говорят, что она ворона, принявшая человеческий облик, в то время как другие говорят, что она просто могущественный друид, который научился говорить с воронами. Третьи считают, что Мать Ворона — могущественный реликт, поселившийся на Скеллиге из-за отсутствия ведьмаков, а более рьяные Скеллигеры считают, что когда-то она была могущественным божеством, низвергнутым в царство смертных Фрейей много веков назад. Каким бы ни было ее происхождение, Мать Ворона — сила, с которой нужно считаться, и ее клан друидов непоколебим в своем стремлении к знаниям.

Когда друиды Клана Ворона взаимодействуют с другими, это обычно происходит в процессе сбора ингредиентов для эликсиров или консультирования членов местного сообщества. Как и в случае со многими другими друидами, друид клана Ворона редко покидает свой дом, но его можно найти блуждающим по дорогам Скеллиге или даже иногда на континенте, где они часто говорят, что следуют указаниям ворон или Матери Вороны. К сожалению, они обычно не желают объяснять, что это может значить для них самих или окружающих их людей. К счастью, эти друиды редко доставляют серьезные неприятности.

### Чужие

Для многих друидов, друиды клана Ворона в значительной степени рассматриваются как чужаки. Не следует их бояться или демонизировать, но они не обязательно заслуживают доверия. Даже для друидов тревожно наблюдать, как их сородичи каркают и кричат на птицу.

### Морриган

Подобно тому, как континентальные ученые часто сравнивают Фрейю и Мелителе, Мать Ворона часто сравнивают с древней континентальной богиней Морриган. Морриган также является богиней, тесно связанной с воронами, и ее главный храм на континенте расположен вокруг большого священного дерева.

# Круг Блеобхерис

В темных лесах к северу от Горс Велена растет великий дуб Блеобхерис, который считается первым деревом на континенте. Его широкие ветви скрывают огромную поляну, которая является центром круга друидов, существовавшего до прибытия человеческих кораблей. Долгое время круг существовал тихо, в дремучем темном лесу, окруженном трясинами и топями. Точно неизвестно, кто составлял этот круг друидов, но некоторые предполагают, что это был центр поклонения и общества для древних людей.

В конце концов, Пришествие Изгнанников принесло новые группы людей, которые рассеялись по всему региону, стремясь построить фермы и деревни. Но болота и заболоченные земли не могли быть распаханы, и отряды лесорубов, отправленные в леса, снова были выгнаны дикими зверями. В конце концов, те немногие успешные поселенцы отправили смельчаков в лес, чтобы вести переговоры с тем, что охраняло дикую местность. Они подошли смиренно и были встречены друидами. Было достигнуто соглашение, по которому друиды помогут поселенцам начать несколько небольших ферм на болотах и заболоченных землях и позволят поселенцам бережно управлять частью леса и рубить деревья только в рамках плана управления. Взамен фермеры приносили жертвы для алтаря и другие предметы торговли, которые могли понадобиться друидам. Со временем эти отношения расцвели. Друиды лечили местных жителей, благословляли их поля и защищали от опасных лесных тварей. Многие друиды-низушки перебрались жить среди фермеров, помогая им с их полями и домашним скотом. Местные жители защищали лес от чужаков, но со временем территория под лиственным пологом Блеобхериса стала известным местом встречи для всех, кто чтит древний дуб. Любому представителю любой расы рады в кругу, если он соблюдает мир. Люди чтят Блеобхерис, размещая письма и пожелания на бумагах, прикрепленных к большому дубу. Из-за великой истории дуба, даже несмотря на то, что он находится в стороне, многие известные барды играли под его огромным зонтиком из ветвей.

Судьба круга Блеобхерис в настоящее время неясна. Война с Нильфгаардом уничтожила большую часть Темерии, но лес все еще стоит, и друиды приняли многих беженцев. Фактически, беженцы многих меньших кругов друидов, уничтоженных войной, также нашли свой путь в Блеобхерис в поисках убежища. К счастью, лес на самом деле не находится на пути ни к одной из целей Нильфгаарда, и завоевывать там нечего, так что круг уцелел. Жители этого района теперь лелеют друидов, которые защищают их от зверей и войны. Они бегут в лес, чтобы избежать толп вербовщиков, которые заберут любого человека в армию. Связь друидов с лесом помогает им накормить многих, чьи дома были разрушены. Друиды учат беженцев, как ухаживать и собирать растения, которые могут заменить вещества, которых им сейчас не хватает, в том числе травяные вещества, останавливающие инфекцию, мази, излечивающие ожоги, порезы и мышечные боли, и даже красители для одежды. Когда разбойники приближаются к лесу, магия друидов позволяет Иерофанту отогнать их громким угрожающим голосом. В самых худших ситуациях Иерофант может наслать на захватчиков чуму. В этом круге, как и в других, многие люди пытаются заставить друидов использовать свою магию для борьбы с армиями, но магия друидов основана на их вере в лес, а не в мир людей, и самое большее, что они сделают, это способствовать миру.

В тех немногих случаях, когда военные отряды или бродячие свободные отряды приходили в лес Блеобхерис с намерением совершить насилие, круг друидов быстро прогонял их. Однин из отрядов нордлингов рассказывает истории о том, как они вошли в лес вслед за группой беженцев только для того, чтобы встретиться с группой друидов, которые использовали какую-то мощную магию, чтобы заставить их сесть и вести переговоры.

## Низушки Друиды

В то время как низушки известны своим магическим сопротивлением и, таким образом, неспособны произносить заклинания или рисовать символы, они также считаются одной из рас, наиболее приспособленных к природе, помимо эльфов. Есть горстка семей низушков, которые теперь служат среди друидов Круга Блеобхерис после того, как были изгнаны из своих домов после Пришествия Изгнанников сотни лет назад.

### Ангренские древесные кошки

Одна вещь, которую друиды привезли из Ангрена, была разновидностью древесных кошек с зелеными и коричневыми крапинками, которым угрожала опасность при вырубке леса. Они немного крупнее домашней кошки и стали отличными компаньонами для друидов.

### Плетеные люди

*Насколько мне известно, друиды Каэд Мырквид редко использовали эту «ритуальную» форму казни. Возможно, только один или два раза из рассказов о друидах я имела удовольствие столкнуться с этим. Это действительно позор, что они чувствуют необходимость угрожать вовсе».*

– Глиннис вар Трехарн

# Круг Каэд Мырквид

Каэд Мырквид находится в долине в горах Туссена. Глядя вниз на него, вы видите только одеяло тумана. Он скручивается и извивается таким образом, будто напоминая вам, что это не дело рук природы. Если бы вы были в лесу дриад Брокилона, это выглядело бы знакомо. Спускаясь вниз по еловым лесам, спускаешься сквозь туман в густой сырой лес из бука и ольхи, усеянный вековыми дубами. Между деревьями густо растут папоротники и кусты ежевики, а безымянная река отмечает границы святилища друида. Не думайте переходить эту реку без уважительной причины, потому что круг Каэд Мырквид, вероятно, самый могущественный из оставшыхся на континенте. Как и большинство кругов, он древний и был основан людьми или расами, неизвестными до начала письменной истории. Его изоляция означала, что на протяжении веков друидам Каэд Мырквид не приходилось учить людей, как жить в гармонии с природой, а земля настолько плодородна, что растения и мхи растут друг на друге. В некотором смысле, друиды здесь больше служат лесу, чем людям-поселенцам.

Большинство друидов сейчас в Каэд Мирквиде - беженцы из двух других кругов, существовавших на севере. Круг Каэд Дху находился в Ангрене на берегу Яруги. Но друиды пострадали во время войн, и растущее население хотело их изгнать. В конце концов, древесина — это «ангренское золото», питающее торговлю в Ангрене, и лесорубы не были заинтересованы в поддержании баланса. Изгнанные друиды двинулись к озеру Мондуирн в Соддене. С тех пор Содден, конечно, много раз сражался за него с армиями, и во время одной из этих стычек друиды снова двинулись вперед, взяв с собой беженцев из первоначального Круга Лох-Мондуирн. В 1267 году круг Каэд Мирквид принял друидов Каэд Дху и Лок Мондуирн в качестве беженцев. Беженцы затаили обиду на человеческое население, которое изгнало их, и когда один из них стал фламиникой Каэд Мирквид, защита круга усилилась. В рамках этой защиты Друиды Круга использовали много магии для создания ходячих монстров из дуба, которые следуют указаниям друидов.

Это поднимает одну из самых противоречивых историй о друидах. В течение многих лет люди, ненавидевшие друидов, распространяли слухи о том, что они захватили захватчиков, заключили их в тюрьму в огромной плетеной статуе, а затем подожгли её, сжигая своих жертв заживо. Эта история использовалась против друидов в течение многих лет, но, по-видимому, новые фламиники Каэд Мырквид решили, что если все будут распространять эту ложь о них, то они сделают это реальностью, чтобы убедиться, что никто не попытается вытеснить их из Каэд Мырквид.

В своем новом доме друиды Каэд Мырквид имеют общие дела с людьми Туссента, которые приносят как пользу, так и проблемы. В частности, великие вина Туссена всегда выдерживались в дубе Боклер, но сбор урожая священных дубов для винных бочек привел Гильдию бондарей к разногласиям с друидами. Поначалу это вызывало трения, поскольку друиды отказывались пускать лесорубов в глубь леса, что, в свою очередь, привело к тому, что многие призывали Герцогиню сместить или уничтожить круг. К счастью, правители Туссента давно полюбили нетронутую дикую природу рощи, и друиды смогли проявить себя как отличные сторожа, смягчив катастрофу, вызванную изменением направления реки Сансретур несколько лет назад. И вот, они заключили сделку. Были подписаны договоры между Туссеном и друидами Круга. Рощи Каэд Мырквид были основаны как святилище, полностью автономное в своих внутренних делах. Гильдии бондарей разрешено собирать дубы, но только под строгим контролем. Также в рамках соглашений друиды выращивают и собирают полезные растения для правящего дома Туссентов.

# Круг Гединейт

Нигде в мире друидов не уважают так, как на островах Скеллиге. Если правители нордлингов и нильфгаардские чиновники обычно считают друидов аутсайдерами и агитаторами, то ярлы Скеллиге считают их доверенными советниками и духовными наставниками. Друиды пользуются уважением, прекрасно обустроены и внимательно выслушиваются подавляющим большинством жителей Скеллигера.

Самая крупная и влиятельная группа друидов на Скеллиге — это Круг друидов Гединейт, получивший свое имя от священного дуба, растущего на холме в Ард Скеллиге. Этих друидов возглавляет пожилой Иерофант по имени Эрмион, который много десятилетий был советником трона Скеллиге и путешествовал на стороне короля Эйста, короля Брана и ярла Краха ан Крайта, даже выступая в качестве друида, назначенного судом для Королевства Цинтры, когда король Скеллиге Эйст Турсеах женился на королеве Каланте из Цинтры.

Под неуклонным руководством Эрмиона Круг Гединейт оставался стабильной опорой общества Скеллиге, часто используя свое влияние, чтобы умерить вспыльчивость и дерзкий характер людей Скеллиге и помочь им выжить в суровом климате и местности архипелага Скеллиге. Когда два клана приходят к разногласиям, друид нередко вмешивается, чтобы помочь им урегулировать ситуацию до кровопролития. Это не всегда срабатывает, но попытка все же предпринимается. Еще чаще фермеры обращаются к друидам за помощью в выращивании урожая, к охотникам за хорошей дичью или к морякам за утихомириванием штормов, чтобы они не разбились о скалистые берега островов. Многие ученые считают, что почтение Скеллигеров к друидам проистекает из того факта, что острова Скеллиге по своей природе дикие и опасные, и без помощи человека, настроенного на эту опасную дикую местность, колонизация такой местности была бы пугающим процессом, который мог бы закончиться катастрофой. В королевстве, где ведьмаки редкость, а о магах почти ничего не слышно, друиды часто играют важную роль в отпугивании или убийстве монстров, угрожающих обществу Скеллиге. Великий воин, стремящийся убить Ехидну или Кракена, скорее всего, сначала посетит Круг Гединейт, чтобы посоветоваться с друидами.

Действительно, друиды Гединейта являются такой основой культуры Скеллиге, что они часто переплетаются с другим основным столпом общества Скеллиге, Церковью Фрейи. Хотя друиды Круга Гединейт не молятся Фрейе о своей магии, а жрицы Фрейи не смотрят на окружающий их природный мир так же, как друиды, обе религии могут объединиться в заботе о природе и народ Скеллигера. Сама Фрейя — древняя богиня, которую часто связывают с определенными аспектами природы, и таким образом облегчаются отношения между Церковью и Кругом. Часто друид Круга Гединайт также является поклонником Фрейи, и обе группы собираются у великого дуба для поклонения и церемоний, включая важные свадьбы и коронацию Короля.

Когда король Скеллиге умирает, поминки сотрясают залы Каэр Трольде, и выбран следующий король, друиды Гединейт и жрицы Фрейи собираются под луками Гединейт вместе с ярлами семи кланов Скеллигер и любой, кто пожелает принять участие, чтобы короновать короля на церемонии, которая началась много веков назад с первыми королями Скеллиге. Новый Король будет править всем Скеллиге с Иерофантом Круга Гединайт в качестве доверенного советника, способного удерживать их на правильном пути и не допускать глупых ошибок и дорогостоящих просчетов.

## Друиды Скеллиге

В отличие от своих континентальных коллег, друиды Скеллиге несут тот же дух воина, что и все Скеллигеры. В большинстве случаев, если вы сделали что-то, что расстроило друида Круга Ге-айнайт, вы сразу узнаете об этом. Петиции и резкие письма далеко не единственный выбор друида Скеллиге при урегулировании разногласий.

## Бурные моря Скеллиге

*"Хех, плыть по морю на Скеллиге нелегко. Даже если вы избегаете кораблей рейдеров, патрулирующих Великое Море, вы, вероятно, просто пойдете ко дну от огромных волн или разобьетесь о скалистые берега островов еще до того, как увидите землю. Некоторые люди думают, что друиды сделали моря такими бурными, но я не могу сказать так это или нет. Хех, постараюсь как можно меньше бывать на корабле, если честно. Насколько мне известно, краснолюды и море несовместимы."*

-Родольф Казмер

# Странствующие друиды

Многие люди считают, что странствующие друиды являются результатом войн, уничтоживших множество северных стран. Правда в том, что странствующие друиды существуют столько же, сколько существуют друиды. В первые дни, сразу после Пришествия Изгнанников и до того, как люди встали на ноги, леса существовали бы вечно, или, как говорят, белка могла бы добраться из Повисса в Нильфгаард, не касаясь ногами земли. Менгиры и остатки кругов друидов, найденные человеческими учеными, позволяют предположить, что друиды процветали и расширялись. По мере того, как круги расширялись, вполне естественно, что некоторые друиды покидали круг, чтобы найти другой лес с другим большим дубом. В этих случаях странствующие друиды могли быть исследователями, жаждущими узнать, что находится за следующим холмом. Возможно, они были очень самоуверенными и хотели начать круг, следуя новым убеждениям. Некоторые, возможно, просто были мечтателями, предпочитая пустыню кругу. Эти странствующие друиды, вероятно, не уважали никаких политических границ и могли быть важным источником новостей и духовного утешения, когда они путешествовали между небольшими деревнями в лесах и полях. Еще раз, мы должны помнить, что друиды накопили много информации; о дикой природе, о деревьях и животных, а также о временах года и звездах. Их знания помогли бы первым фермерам и рыбакам среди людей, когда они начали строить поселения вверх и вниз по великим рекам. Однако, поскольку друиды не записывают никаких своих законов, формул или устных историй, у нас не так много информации о тех днях. Как только популяции эльфов и людей увеличились, территории, которые они контролировали, стали превосходить по численности глубокие и таинственные леса, которые представляли друиды. К этому времени друиды были в основном известны своими празднованиями, которые они проводили в дни солнцестояния и равноденствия, прежде чем начали распространяться более формальные религии. На этих мероприятиях друиды благословляли собранную с дубов омелу, которую использовали для плодородия и как противоядие от яда.

Сегодня есть друиды-беженцы. Некоторые присоединяются к другим кругам, но многие отказываются покидать земли, которые они так хорошо знают, даже если их центральный дуб срублен. Они обнаружили, что попытка повлиять на герцогов, законников или бандитов, правящих страной, мало что дает, за исключением, возможно, убийства друида. Сострадание заставляет их делиться своими знаниями и навыками, чтобы помочь немногим людям, оставшимся в таких местах, как Велен, помочь им заново построить фермы, чтобы накормить голодающих. Некоторые приносят из леса сеянец дуба и вокруг него строят круги, отмеченные камнями или резными столбиками. Они помогают первопроходцам, пытающимся восстановить деревни, а жители помогают друидам пересаживать деревья. Друиды ловят и лечат диких животных, которые были сожжены, ранены или пойманы в ловушку, чтобы восстановить круг, который будет поддерживать жизнь в будущем. Эти друиды будут использовать свою магию, чтобы помочь деревням, находящимся под угрозой полного уничтожения монстрами, но только настолько, чтобы восстановить баланс природы. После восстановления баланса они продолжают свой путь.

Эти друиды - вечные странники. Они делают все, что могут, для диких земель, через которые проходят, и исцеляют больных или раненых, которых встречают. Во время путешествия эти друиды могут иногда «освобождать» животных, содержащихся в жестоких условиях, но всегда помните о балансе. Их отношение к дикой природе очень личное и очень индивидуальное. Некоторые странники видят свой путь как череду паломничеств с целью посещения существующих кругов друидов, где они могут оставаться достаточно долго, чтобы выучить новую песню или поэму знаний. Большинство современных религий не считают друидов угрозой, поэтому они достаточно безопасны, но их почти никогда не видят в городских условиях, и они по-прежнему склонны держаться особняком.

### Друиды и ведьмаки

Когда люди впервые пришли на континент, друиды иногда убивали монстров, чтобы обезопасить человеческое население. Они делали это не из лояльности к человечеству, а из желания сохранить естественный баланс и не допустить уничтожения людей. Когда люди перестали нуждаться в этой помощи, друиды перестали их защищать. Когда человечество создало ведьмаков, друиды увидели в этом серьезное оскорбление природы. Для большинства друидов ведьмак не более чем мясник, склоняющий чашу весов в пользу людей, истребляющий других существ. Тот факт, что ведьмаки успешно уничтожили многие виды во время Золотого века ведьмаков, только укрепляет эту веру.

# Профессия Друида

**«Жизнь и Смерть сплетённы, как коса».**
**– Аксель Трехокий**

*Если вы поговорите с друидом, они скажут вам, что они хранители природы и те, кто поддерживает баланс во всем живом. Благодаря своей связи с миром природы они наделены полномочиями следить за тем, чтобы ничего не вышло из-под контроля. Останавливаем браконьеров, защищаем вымирающих животных от монстров, помогаем восстанавливаться после лесных пожаров и так далее. Но это еще не все. Хех, у меня было немало взаимодействий с друидами, и они не все одинаковые. Большинство друидов, которых вы встретите, являются посвященными природы, которые намереваются делать все то, что я упоминал ранее. Они действительно настроены на окружающий их мир, могут призывать лес, чтобы делать всевозможные магические вещи, читать мельчайшие знаки на сломанных ветвях и погнутой траве, чтобы узнать о незваных гостях, и даже заключать договоры с животными, чтобы помочь им и направить в дикой местности. Еще есть мудрецы. Это друиды, которые изучают мистические искусства и тайны своих кругов. Они, как правило, больше всего взаимодействуют с другими людьми, хех. Вы обнаружите, что они действуют как духовные наставники и советники для глухих общин. Гадание на ритуалах с кровью и костями и разрешение споров между самыми разными людьми. Я слышал, что самые могущественные могут даже изменить свое тело, чтобы стать больше зверем, чем человеком, но я этого не видел. Я полагаю, если ты проживешь в дикой природе достаточно долго и отправишься на поиски всех видов древних знаний, это обязательно окажет на тебя какое-то влияние. Хех, последних больше всего беспокоят горожане, воинственные друиды. Видите ли, некоторым друидам надоело постоянно быть мирными. Большинству людей наплевать на природу, пока они получают свое. К тому же, тебе придется иметь дело со всеми чертовыми монстрами, которым не место в природе! Эти воинственные друиды, как правило, определяют территорию как свою священную рощу, используя природу вокруг себя, чтобы отбиваться от лесорубов, браконьеров и монстров; а если это не удастся, они воспользуются своей магией, чтобы превратить зверя в чудовище и прогнать захватчиков.*

*–Родольф Казмер*

| Определяющий навык |
|---|
| Обряд дуба и омелы |

| Энергия |
|---|
| 2 |

| Магические способности |
|---|
| 2 Инвокации новичка |
| 2 Ритуала новичка |
| 2 порчи с низкой опасностью |

| Навыки |
|---|
| Внимание |
| Стойкость |
| Первая помощь |
| Наведение порчи |
| Монстрология |
| Убеждение |
| Проведение ритуалов |
| Сотворение заклинаний |
| Передача знаний |
| Выживание в дикой природе |

| Снаряжение (выберете 5) |
|---|
| Ингредиенты стоимостью 100 крон |
| Спальник |
| Поясная сумка |
| Свечи (x5) |
| Теплая одежда |
| Серп друида |
| Обезболивающие травы (x3) |
| Трубка и табак |
| Нюхательная соль(x2) |
| Посох |

| Социальный статус |
|---|
| Друиды считаются Равными на Скеллиге и в сельских общинах, но их Терпят все остальные группы и ненавидят и боятся те, кто ненавидит магию. |

| Обряд дуба и омелы (Инт) |
|---|
| Друид очень быстро учится собирать растения, обладающие магической силой, и превращать их в мощную основу своей магии, которая связывает их с землей вокруг них. Друид может потратить день и совершить проверку **Обряда Дуба и Омелы** против Сл, специфичной для области, в которой они оказались, чтобы собрать необходимые ингредиенты. В случае успеха друид создает посох, который работает только для друида. Этот посох действует точно так же, как посох (Основная книга правил Ведьмака, стр. 74), но его значение Фокуса увеличивается по мере того, как они улучшают значение **Обряд аДуба и Омелы**. Кроме того, пока друид носит свой посох, он получает бонусы, зависящие от значения их **Обряда Дуба и Омелы.** |

# Древо навыков друида

## Определяющий навык: Ритуал дуба и омелы (INT)

Друид очень быстро учится собирать растения, обладающие магической силой, и превращать их в мощный центр своей магии, которая связывает их с землей вокруг них. Друид может в течение дня совершить бросок **Обряда Дуба и Омелы** против Сл, специфичной для области, в которой он оказался, чтобы собрать необходимые ингредиенты. В случае успеха друид создает посох, который работает только для друида. Этот посох действует точно так же, как Посох (Основная книга правил Ведьмака, стр. 74), но его значение Фокуса увеличивается по мере того, как они улучшают значение **Обряда Дуба и Омелы**. Значение Фокуса начинается с 1 на уровне 1 и повышается на 1 каждые 2 уровня до максимума 4 на уровне 7. На уровне 9 Посох получает эффект Улучшенного Фокусирующего.

Кроме того, когда друид носит свой посох, он получает следующие преимущества в зависимости от значения их **Обряда дуба и омелы**. На уровне 2 Друид игнорирует все экологические штрафы в заросшей или болотистой местности. На уровне 4 Друид игнорирует штрафы за снег и лед. На уровне 6 Друид игнорирует штрафы за экстремальную жару. На уровне 8 друид игнорирует все штрафы за нахождение под водой. На уровне 10 друид может сделать бросок, чтобы создать новый посох, выполнив действие полного раунда, а не 1 день. СЛ для создания посоха: 14 в лесу, 16 в болотистой местности, 18 в гористой местности и 20 в море.

| Инициированный | Таинственный мудрец | Воинствующий друид |
|---|---|---|
| **Единение с природой** | **Хранитель знаний** | **Звериный целитель (Рем)** |
| Друид может стать более гармоничным с природой, получая 1 очко порога Энергии за каждый уровень Единения с Природой вплоть до уровня 9. На 10-м уровне Единения с Природой порог Энергии друида повышается на с 5 до 16. Единение с природой можно тренировать, как и любой другой навык. | Частью посвящения в Круг является запоминание множества знаний, которые могут пригодиться Друиду. Они могут бросить свою Способность Хранителя знаний вместо любых проверок Выживания в дикой природе, Знаний о монстрах, Понимания или Образования. | Часто работая с животными для защиты природы, друид может лечить тяжелые раны своих звериных компаньонов. Друид может сделать бросок Звериного целителя, чтобы вылечить критические раны, нанесенные зверям. Этот бросок работает точно так же, как способность Доктора Целительные Руки. |
| **Знаки природы (INT)** | **Кровь и кости (Воля)** | **Священная роща (Воля)** |
| Находясь среди природы , Друид может сделать проверку Знаков природы с СЛ установленной Мастером. При успехе друид по знакам узнает кто и что здесь делал за последнюю неделю. Знаки природы показывают только локальную информацию и не позволяют выслеживать, но дают очень подробное описание того, что произошло в этом районе. | Бросив кости в чашу, наполненную кровью человека, друид может изменить судьбу этого человека. Друид делает проверку способности Кровь и Кости с Сл: 10 + значение ВОЛИ цели. В случае успеха цель может добавить половину значения Крови и Костей Друида к одной проверке, сделанной до следующего восхода солнца. При провале цель не может использовать эту способность в течение 1 недели. Одна цель может воспользоваться этой способностью только один раз за сессию. | Друид может превратить участок природы в священную рощу. Это занимает 1 час и охватывает область радиусом 20 м. Друид берет значение своей проверки Священной рощи и использует эти очки, чтобы добавить защиту своей священной роще. Друид и все, на кого он укажет, невосприимчивы к этой защите. Эта роща существует в течение 3 месяцев, и друид может поддерживать количество рощ, равное значению их Священной рощи. |
| **Союзник приоды (Воля)** | **Облик зверя** | **Страж рощи (Воля)** |
| Друид добавляет способность Союзник природы к любым проверкам Выживания в дикой местности для общения с животными. Друид также может сдружиться с животным, потратив полный раунд и совершив проверку Союзника природы с СЛ установленной Мастером. Они могут сделать одного Зверя или Животного их союзником на количество часов, равных их значению способности Союзник природы. Данная способность не действует на чудовищ. | Познание древних ритуалов позволяет друиду включать в свое тело аспекты животных, превращаясь в гибридную форму без каких-либо действий. За каждые 2 уровня, которые друид имеет в Облике зверя, они могут добавить новый животный аспект к своей гибридной форме. Кроме того, находясь в своей гибридной форме, друид может говорить с животными того типа, которого они включили, и стать устрашающим и ненавидимым для не-друидов. | Используя древний ритуал, друид может усилить животное или зверя. Потратив один полный раунд и выполнив бросок Стража Рощи против Сл:10 + ТЕЛ существа, существо увеличивается в два раза, его ТЕЛ увеличивается на 5 и получает бонус +5 к урону. Этот бонус также влияет на производную статистику существ. Существо также становится очень агрессивным по отношению к врагам Друида. Это длится 24 часа, и за это время порог Энергии друида снижается на 5. |

## Священная роща

| Защита | Цена |
|---|---|
| **Заросшая среда**<br>Растения в этом районе бесконтрольно разрастаются, налагая -2 на проверки Уклонения/Побега и Атлетики. | 2 |
| **Потеряные**<br>Волшебный туман окутывает рощу, заставляя любого, кто входит в нее, сделать проверку Сопротивление Магии с СЛ:16, чтобы войти в эту область. Провалившиеся цели разворачиваются и немедленно покидают рощу. | 10 |
| **Отравленный урожай**<br>Смертельная магия пропитывает растения рощи, в результате чего культуры, выращенные в этом районе, вызывают эффект отравления при употреблении в пищу. | 6 |
| **Чудесный урожай**<br>Растения рощи дают обильный урожай, удваивая количество растительных ингредиентов, собранных с каждой проверки сбора. | 4 |
| **Шипы**<br>Стена колючих лоз прорастает на краю рощи, и все, что проходит через нее, должно пройти проверку Атлетики с Сл:16 или получить состояние Кровотечения. | 10 |

## Облик зверя

| Зверь | Эффект |
|---|---|
| Вепрь | Кожа друида утолщается и покрывается щетиной. Друид получает +3 ПБ во всех частях тела. |
| Медведь | На руках друида вырастают когти. Когти наносят рубящий урон 4d6 и имеют 10 Надежности. При повреждении эти когти отрастают со скоростью 1 очко в день. |
| Волк | Уши друида становятся острыми, а рот и нос превращаются в морду. Они получают преимущества усиленных чувств, давая +1 к Вниманию и позволяя им выслеживать вещи ориентируясь по запаху. |
| Пантера | Ноги друида становятся узкими и пушистыми, что позволяет им прыгать в два раза больше, чем расстояние прыжка, используя действие движения с места. Этот прыжок может быть сделан горизонтально или вертикально. |
| Змей | Друид отращивает ядовитые клыки. Они получают атаку укусом, которая наносит 3d6 урона и имеет 100% шанс вызвать эффект отравления. |
| Сова | Глаза друида становятся большими, а вокруг лица вырастают перья. Они получают превосходное ночное зрние. |
| Ворон | Тело друида покрывается черными перьями, а его разум обостряется, давая +1 к ИНТ, что может поднять их ИНТ выше 10. Кроме того, всякий раз, когда они меняют позицию, они могут перемещать свою полную скорость, а не половину. |

## Серп друида

| Наименование | Тип | Т | Дос. | У | Н. | Х | Дис | Эффект | Скр. | Ус | Вес | Цена |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Серп друида | Р/к | +0 | Р | 3d6 | 15 | 1 | Нет | Захватное<br>Кровопускающее (30%) | К | 1 | 1.5 | 540 |

## Чертеж Серпа Друида (Подмастерье)

| Наименование | Изготов. СЛ | Время | Компоненты | Доплата | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| Серп друида | 17 | 5 Hours | Укрепленное дерево (x2), Смола (x1), Кости животных (x2), Укрепленная кожа (x2), Точильный порошок(x4), Сталь (x2), Перья (x3) | 390 | 780 |

# Силы природы

**1270, Назаир • Личный дневник Глиннис вар Трехарн**

*Я прибыла в поместье барона Амори де Мелина, чтобы исследовать сборище друидов в окрестностях. Есть… опасения по поводу их деятельности; так что официально я здесь, чтобы наблюдать, оценивать и предпринимать шаги, если это необходимо. Этот дневник станет основой моего отчета, когда я вернусь в Столицу. Честно говоря, я чувствую, что единственная причина, по которой группа Охотников на Магов еще не в пути, заключается в том, что для их действий, о которых ходят слухи, может быть законная причина. Тем не менее, это захватывающая возможность увидеть, так сказать, работу друидов в дикой природе.*

*Поэтому сижу в барской таверне, славящейся названием «Мягкая сердцевина», потягиваю рюмочку местной интерпретации нильфгаардского лимона. Это не так уж и плохо, де Мелен, по крайней мере, умеет дистиллировать. Большинство пьющих явно наемные рабочие, расплачивающиеся деревянными карточками, а за лучшим столиком сидит несколько вооруженных и одетых в форму охранников.*

*Ах! Друиды прибывают! А когда меня встречают вооруженные люди… если будет конфликт, мне лучше не вмешиваться и представиться потом, чтобы не усложнять ситуацию.*

*Позже...*

*Де Мелен не приемлет предложение друидов (цитирую) «восстановить землю, которую вы осквернили». Это было прекрасное зрелище, учитывая, как они сопротивлялись уговорам охранников и особенно их капитана, который был скверным работником и явно тратит слишком много времени на полировку своих доспехов.*

*Лидер друидов принял на себя всю ярость охранников; был поднят вопрос о том, что они вторглись в поместье де Мелен, и он продекламировал голосом, призванным передать, что «земля взывала ко мне, и я не поколеблюсь». Капитан позировал, но по понятным причинам воздерживался от открытого конфликта с восемью друидами на задании. Я представился Иерофанту Круга, резкому джентльмену по имени Иоганн Холлируд. Я указал, что я здесь по чисто академическим причинам, но ему это не понравилось. Может, этот человек и деревенский, но не деревенщина. Мое признание в том, что я агент Гвейсона Хола, удовлетворило его, и он разрешил мне присоединиться к их паломничеству, чтобы лучше узнать об их связи с миром природы. Я надеялась, что мое происхождение вызовет у меня доверие, но он с первого взгляда определил меня как горожанку. Его единственным условием было то, что я не должен ни вмешиваться, ни использовать какую-либо собственную Силу, иначе это вызовет неблагоприятный резонанс.*

*Я должен спросить Иоганна, действительно ли он слышал, как земля взывает к нему, и если да, то как? Мечты? Видения? Особенно болтливая лиса?*

*Источником недовольства является плотина, возведенная де Мелином в качестве ирригационного проекта. Лимонам, кажется, нужен постоянный источник воды, и вместо того, чтобы приспособить свои посевы к земле, он перегородил и перенаправил приток Сюльте. Указанный приток снабжает участки дикой природы сейчас в условиях засухи, так что друиды предпринимают шаги. Локальное решение избавит Империю от необходимости решать проблему, если она начнет затрагивать граждан.*

*Я надеюсь, что план друидов мирный; было бы позором потерять такое богатство знаний на путях Хаоса. Путь от The Pulpy Pith был не слишком долгим, но сухим. Из соображений практичности я выбрала леггинсы под дорожное платье, но пожалела о своем выборе после нескольких минут спокойной ходьбы по долине, в которой расположено поместье. Стоит записать внешний вид этих друидов, поскольку они не носят традиционную имперскую или меттинскую одежду. Эти жрецы природы, как мужчины, так и женщины, носят бледные туники, ниспадающие до середины колена, из плотной ткани.*

*Они закрыты на шее и бицепсе широкими застежками, вырезанными из гладкой желтой кости. На ноги одевают открытые сапоги с ремешком, доходящим до голени. На плечах они носят мантии из меха, каждый из которых имеет уникальный цвет и текстуру. На многих мантиях видны серебряные кончики, что указывает на то, что животные умерли в преклонном возрасте.*

*Поднявшись на возвышение, мы натолкнулись на оскорбительную архитектуру. Плотина представляла собой уродливое сооружение из дерева, гвоздей и глины, а ее водохранилище образовало естественную чашу со шлюзом, направляющим поток в траншеи, вырытые между рядами цветущей лимонной рощи за ней. Только тогда я понял, что пыльная дорога, по которой мы сюда шли, должна быть правильным течением реки.*

*Здесь Иоганн направил меня к этому дереву с порослью и велел сидеть спокойно и смотреть. Затем он разместил своих людей по обе стороны плотины, готовые к ритуалу.*

*Каждый открыл сумку, которую носил с собой, и вытащил сначала большой желтый комок размером с два моих кулака, а затем пучки едких трав, которые я мог унюхать со своего наблюдательного пункта. Они месили комочки, пока они не размякли и не источали сильный запах меда, затем разделили пчелиный воск на три части, расплющили их в руках и завернули часть трав в цилиндр. Эти грубые свечи были расставлены вокруг дамбы, некоторые были прилеплены к дереву, некоторые стояли на камнях по обеим сторонам. С шепотом Силы каждая свеча вспыхнула тлеющей жизнью, посылая ароматный дым в небо.*

*Как внимательный ученик, здесь я сижу, смотрю и пишу.*

*Иоганн стоит в русле реки, перед плотиной. Он поднимает руки и начинает скандировать, к сожалению, я не могу расслышать достаточно подробно, чтобы точно записать. Есть нота командования, но также и уважение, и на него, безусловно, есть ответ. Я чувствую, как нарастает сила, когда дым закручивается спиральным столбом между практикующими.*

*Позже...*

*Я была так поглощен работой, что чуть не пропустил шаги позади себя: охранник из гостиницы. Сознавая как его обнаженный клинок, так и свою потребность не нарушать ритуал, я схватил свой посох, бросив этот дневник в грязь. Преимуществом посоха является дальность удара по сравнению с мечом. Когда охранник направил свой клинок мне в лицо, я шагнул вправо и с удовлетворительным треском опустил кристалл в его тяжелом креплении на его левое запястье.Пока он был занят, я перевернул свой посох, ударив его по виску окованным железом обухом, свалив его, как дерево. Оглянувшись, я увидел, что к друидам украдкой приближаются люди с обнаженными мечами. Я был готов выкрикнуть предупреждение — это могло бы отвлечь их, но меньше, чем нападение, когда дым расползся по более широкому кругу, порвав туники и отбросив вооруженных людей, оставив их кашлять.*

*У дамбы доски искривлялись, сплетались узлами друг с другом, поднимая свечи вверх, образуя колонну выше человеческого роста. Вода хлынула, едва не унеся ноги Иоганна из-под него, когда колонна пустила ветки, листья и кору, которая бежала по ее поверхности, как расплавленный воск. Через несколько мгновений здоровое, взрослое дерево стояло на корнях в центре восстановленной реки.*

*Когда дым рассеялся, друиды обратили внимание на своих засадников, размахивая шагающими посохами, пытаясь прочистить глаза. Бой длился недолго, и они были достаточно любезны, чтобы позволить им утащить своих раненых, включая мой вклад.*

*Когда они побрели прочь, Иоганн крикнул им вдогонку: «Земля восстановится сама. Не перестраивайте этот грязный инструмент, иначе мы вернемся с огнем и бурями Природы вместо ее нежного роста».*

# Ограниченная магия

*«Родиться с достаточным контролем над магией, чтобы стать колдуном или волшебницей, крайне редкое явление. Подавляющее большинство магически одаренных детей рождаются с достаточным пониманием хаоса, чтобы создать единственный простой магический эффект. Несмотря на то, что большинство из них хорошо себя чувствует, эти одаренные личности часто игнорируются большим магическим обществом».*

*-Глиннис вар Трехарн*

**Когда я рос, в Оксенфурте жила женщина, которая могла влиять на погоду в радиусе примерно 2 кварталов. Я помню, как в университетском городке была метель в тот день, когда должны были состояться выпускные экзамены по математике. В остальном она не была любима. Жители Оксенфурта очень привязаны к своему городу и не хотят, чтобы в него вмешивались, даже если это подарит им теплый весенний январский день. В конце концов она переехала в маленькую деревню на темерском берегу реки, которая специализировалась на выращивании тыквы. Она была любима, и я слышал, что тыква была лучше, чем когда-либо.**

Есть много людей, возможно, 1 из 500, которые рождаются с магическим талантом и могут творить некоторые вещи. Они могут починить посуду. Они могут найти потерявшихся гусей. Возможно, они даже смогут сделать деревянные вещи неломающимися. Обычно они не рождаются в семьях, где проявлялась магия. То, как живут эти люди, столь же разнообразно, как и их таланты. На Юге, как мы упоминали ранее, эти люди часто посещают Гвейсон Хайль достаточно долго, чтобы их оценили, обучили и часто каталогизировали. Если они могут найти потерянных водоплавающих птиц, они, скорее всего, будут вынуждены заняться мирской карьерой, если только одна из провинций Нильфгаарда внезапно не будет атакована пропавшими гусями. Во внешних провинциях Нильфгаарда этих людей иногда прячут партизаны на случай, если однажды их способности помогут в восстании. Эти ограниченные пользователи магии имеют преимущество перед магами. Их не нужно обучать у наставника. Если их предоставить самим себе, они не сойдут с ума. Даже провинциалы, которые не слишком любят Нильфгаард, понимают, что люди, рожденные с потенциалом стать магами, должны обучаться. Самое простое место, где можно найти это обучение, — это Гвейсон Хайль.

На Севере этих ограниченных пользователей магии можно увидеть по-разному. Если они могут увеличить урожай или найти воду путем обливания, их обычно воспринимают благосклонно. Если они могут управлять одним человеком в течение нескольких минут или поджигать вещи на расстоянии, их часто называют ведьмами и они становятся козлами отпущения в своих сообществах. Многие из этих людей покидают свою деревню или окрестности и скитаются, пока не найдут место, куда не дошли вести об их способностях, и там они оседают, вероятно, скрывая свои способности. Более могущественные маги обычно считают их жалкими, и они не могут научиться творить и использовать магию. Со времен Танедда правители, такие как король Радовид, не доверяют никакой магии. Их вера распространяется на простых людей, которые с большим подозрением относятся к магии во всех ее формах. Охотники на ведьм Радовида арестовывают людей с ограниченной магией. Некоторые даже специализируются на этом, так как это простой способ получить награды. В таких областях, как южная Темерия и Аэдирн, где власть невелика, люди более открыты ко всему, что может им помочь.

Одна деревня могла бы делать нерушимые кабаньи копья. Другая может создать гончарную мастерскую, которая заменит их выжженные поля. В этих случаях пользователь магии может использовать свои навыки, чтобы создать себе хорошую жизнь. Но иногда известность — это проклятие. Если станет известно, что ребенок может приворожить рыбу к лодке, ее могут ночью украсть и приковать цепью к мачте рыбацкой лодки.

Никто не разработал хорошего объяснения того, почему происходит ограниченная магия и почему ее получает один конкретный человек. Один маг предположил, что, возможно, эти люди подвергались сильному воздействию магии в детстве или даже в утробе матери. Некоторые интерпретируют это как религиозный дар. Кто-то считает, что это результат сильной травмы. Они предполагают, что ограниченная магия более распространена с тех пор, как начались войны. Конечно, многие люди переживают травму в это время.

# Магические дары

## Проданный на Юг

*«Мрачное дело, но однажды я имел честь помогать одному из этих маленьких ростков во время второй войны. Хе, цидариский мальчик, ростом не выше меня. Родители узнали, что он может точить лезвия силой мысли, и попытались продать его Черным за деньги, безопасность или что-то в этом роде. Нашел мальчишку в бегах после того, как какие-то верденские повстанцы напали на Черных, когда они шли мимо Орта. Хороший парень, вел себя хорошо, считай. Высадил его в Кераке с моим другом, который обещал присматривать за ним.*

—Родольф Казмер

Для большинства людей на континенте владение магией является синонимом того, чтобы быть жрецом, друидом или магом. Но это не совсем так. Любой маг скажет вам, что волшебники и волшебницы — самые сильные из магически одаренных. Большинство людей, наделенных силами Хаоса, на самом деле способны выполнять только одну небольшую задачу. Их дар обычно проявляется сам, а их способности таковы, что они неспособны направлять достаточно магии для изучения заклинаний, призывов или других форм магии. В некоторых случаях одаренными являются ученики магических академий, которые оказались неспособными к высшему образованию и были отчислены или выгнаны.

При создании персонажа, если игрок получает разрешение от своего Мастера, он может дать своему персонажу один из 14 Волшебных Даров за счет получения соответствующего Побочного Эффекта. Персонаж получает доступ к этому Волшебному Дару и Порогу Энергии, равному 2. Маги, Друиды, Жрецы и Ведьмаки не могут брать Волшебный Дар, как и любой персонаж из расы, не способной быть Магом. Кроме того, в отличие от Мага, Ведьмака, Друида или Жреца, Магически Одаренный персонаж недостаточно настроен на Хаос, чтобы изучать какую-либо новую магию или правильно использовать Фокусировку.

Магические дары бывают двух разных уровней, обозначаемых их стоимостью выносливости и сложностью. Малые Магические Дары имеют Стоимость Выносливости 1, могут быть разыграны как действие и не имеют СЛ. Эти дары требуют так мало Хаоса, что пользователю даже не нужно бросать проверку Сотворения Заклинаний, чтобы применить их. С другой стороны, Большие Магические Дары имеют стоимость Выносливости, равную 2, требуют полного раунда для сотворения, и заклинатель должен пройти проверку Сотворения Заклинаний со Сл: 9, чтобы применить эффекты этого дара.

Наличие магической одаренности изначально не меняет социального положения вашего персонажа, но если вас поймают с использованием магии, большинство людей будет считать вас магом, а это означает, что ваше социальное положение изменится на положение мага со всеми, кто вас видел или верит. слово того, кто видел тебя.

## Малые дары

### Успокоить животное

**СЛ Сотворения заклинаний:** нет

**Затраты Вын :** 1

**Эффект:** В качестве действия вы можете успокоить Зверя, у которого нет Среднего или Высокого рейтинга угрозы. После этого эффекта Зверь считает вас и ваших союзников дружественными и не будет атаковать, если его не спровоцировать.

**Побочный эффект:** Звери со средней или высокой степенью угрозы разъярены вашим присутствием и, если возможно, будут атаковать вас в первую очередь, а не другие цели.

### Аура страха

**СЛ Сотворения заклинаний: нет**

**Затраты Вын : 1**

**Эффект:** В качестве действия вы можете излучать ауру ощутимого страха. Все в пределах 4 м от вас должны пройти проверку Сопротивления Магии с Сл: 12 или испугаться и получить -2 к любому действию против вас в течение 24 часов.

**Побочный эффект: В**ы считаетесь на один уровень ниже в таблице социального положения (минимум Ненависть), и члены вашей собственной расы теперь относятся к вам как к Терпимому, а не как к Равному.

### Сильные ноги

**СЛ Сотворения заклинаний: нет**

**Затраты Вын : 1**

**Эффект:** В качестве действия вы можете удвоить дальность своего Прыжка на 1 раунд.

**Побочный эффект:** Когда вас отбрасывает назад, вы перемещаетесь еще на 4 м, увеличивая возможный урон, получаемый от удара по объекту.

## Зеленый росток

**СЛ Сотворения заклинаний: нет**
**Затраты Вын : 1**

**Эффект:** В качестве действия вы можете вырастить маленькое растение от семени до взрослого. Это позволяет вам выращивать травы и алхимические растения, но не более крупные растения, такие как деревья.
**Побочный эффект:** Любая алхимическая смесь, которую вы создаете с веществом растительного происхождения в качестве одного из ее ингредиентов, дает вам состояние отравления, а также ожидаемый эффект при ее использовании.

## Крошечная иллюзия

**СЛ Сотворения заклинаний: нет**

**Затраты Вын : 1**

**Эффект**: В качестве действия вы можете создать иллюзию в пределах 4 м, которая заполняет кубическое пространство в 1 м. Эта иллюзия должна быть простой и только визуальной.
**Побочный эффект:** Вы получаете штраф -3 к определению, реальны иллюзии или нет.

## Пигмент

**СЛ Сотворения заклинаний: нет**

**Затраты Вын : 1**

**Эффект**: В качестве действия вы можете сделать отметку рукой на поверхности желаемого цвета, которая при желании может светиться. Светящаяся метка повышает уровень освещенности на 1 на 4 м вокруг себя (максимум дневной свет). После того, как вы сделали метку, вы можете предпринять другое действие, пока вы находитесь в пределах 4 м, чтобы метка излучала вспышку Яркого света в течение одного раунда, после чего она исчезает.
**Побочный эффект:** Когда кто-то в пределах 10 м от вас подвергается эффекту магического провала, вы тоже подвергаетесь этому эффекту. Если вы уже страдаете от эффекта магического провала, вы не подвергаетесь второму эффекту.

# Большие дары

## Аэрокинез

**СЛ Сотворения заклинаний:** 9
**Затраты Вын :** 2
**Эффект**: В качестве действия полного раунда вы можете манипулировать до 5 Веса материала на расстоянии 8 м, как будто вы держите его.
**Побочный эффект**: Всякий раз, когда вы сбиты с ног или отброшены назад, ваша выносливость также снижается до 10, если только она уже не равна или меньше 10.

## Криокинез

**СЛ Сотворения заклинаний: 9**
**Затраты Вын : 2**
**Эффект:** В качестве действия полного раунда, вы можете заморозить до 2 квадратных метров жидкости или одну цель в пределах 8 метров.
**Побочный эффект:** Всякий раз, когда у вас есть шанс быть Замороженным, вы подвергаетесь эффекту Заморозки. Кроме того, вместо стандартного состояния заморозки вы уменьшаете Скор на 6 и Реа на 4.

## Определение яда

**СЛ Сотворения заклинаний: 9**
**Затраты Вын : 2**
**Эффект:** В качестве полного раунда вы можете почувствовать запах вещества, чтобы определить, было ли оно отравлено.
**Побочный эффект:** Всякий раз, когда вы получаете состояния Опьянения или Отравления, вы дополнительно испытываете Тошноту на время действия этих состояний.

## Укрепление

**СЛ Сотворения заклинаний: 9**
**Затраты Вын : 2**
**Эффект**: В качестве действия полного раунда вы можете увеличить Надежность или ПБ предмета, к которому можно прикоснуться, на 1. Предмет может получить выгоду от Укрепления только один раз. **Побочный эффект**: если вы подходите ближе чем на 4 м к любому количеству двимерита, вы теряете весь порог энергии и должны сделать бросок Стойкости со штрафом -3 против таблицы эффектов димерита.

## Геокинез

**СЛ Сотворения заклинаний: 9**
**Затраты Вын : 2**
**Эффект:** В качестве действия полного раунда вы можете создать сотрясение радиусом 8 м с центром на себе. Любой, кто находится в этой области, должен пройти проверку Атлетики Сл: 14, иначе он упадет ничком и будет Ошеломлен.
**Побочный эффект:** Если вы попали в состояние Ошеломления, вместо этого вы Дезориентированы на 1 раунд.

## Пирокинез

**СЛ Сотворения заклинаний: 9**
**Затраты Вын : 2**
**Эффект:** В качестве полного раунда вы можете зажечь огонь или потушить огонь. Вы можете поджечь один объект или цель в пределах 8 м. Вы не можете поразить себя этой способностью.
**Побочный эффект**: Всякий раз, когда у вас есть шанс Загореться, вы Загораетесь, несмотря ни на что.

## Видение ауры

**СЛ Сотворения заклинаний: 9**
**Затраты Вын : 2**
**Эффект:** В качестве действия полного раунда вы можете видеть ауру всех целей в пределах 8 м от вас. Эта аура говорит вам, каков порог Энергии каждой цели.
**Побочный эффект:** Вы испускаете ощутимое покалывание, которое предупреждает любого, кто прикоснется к вам, о ваших магических способностях. Это заставит многих людей предположить, что вы маг. Из-за этого ваше социальное положение считается положением мага.

## Заточка оружия

**СЛ Сотворения заклинаний: 9**
**Затраты Вын : 2**
**Эффект:** В качестве действия полного раунда вы можете добавить 25% шанс кровотечения к оружию, которое наносит колющий или рубящий урон.
**Побочный эффект:** Всякий раз, когда у вас есть шанс Кровотечения, вы Истекаете кровью, несмотря ни на что.

# Тактические догонялки

**1272, Бан Ард • Перевод Алека фон Карста**

*Зима в Бан Арде свежая, ясная и хрустящая. На окраинах сезонные снегопады наслаиваются друг на друга, их не тревожат разве что охотящиеся животные и восторженная молодежь. Вот почему, подумал Эчан, несправедливо, что сегодняшние планы по созданию и формированию вчерашнего снегопада будут разрушены силами Зла.*

*Он всегда так думал о Томосе и Дилане; Злое, большое «Е». На три года старше его, старшие мальчики были богаты, убежденные, что им суждено стать офицерами, когда они отправятся на войну. Многие из отцов города уже ушли, и Эхану казалось, что в армии уже достаточно людей.*

*Словно прочитав его мысли, двое молодых людей схватили горсть камней со двора гостиницы, где Эчан собрал своих друзей. Маленьким он нравился, смотрел на него снизу вверх и хорошо выполнял приказы в его играх.*

*Теперь они укрылись за ним, когда Томос бросил камень. Он пролетел мимо цели, но Дилан был готов продолжить. Отец Дилана был торговцем, и обучение сына семейному бизнесу заключалось в том, что он таскал тюки с доставок. Дилана было много. На этот раз бросок пришелся в створ. Эхан увидел, что он направляется прямо ему в лицо, и вздрогнул. В голове он почувствовал резкий *щелчок*, и камень промахнулся мимо него, с грохотом стукнувшись о кухонную оконную ставню.*

*— Стой, маленький ублюдок! Лицо Дилана исказилось от гнева. Уязвленный, возмездие Ичана вырвалось прежде, чем его чувства успели заткнуть рот. «У меня есть папа и мама, и я знаю, кто они!» Это было глупо; Хуже того, это было грубо, и хулиганы заставили его почувствовать это, отправив пару камней прямо и точно. Позади него визжали подростки, и Эчан почувствовал чистую ярость, когда этот внутренний *щелчок* раздался снова, и ракеты рванули в сторону. Один безвредно отскочил от стены, другой...*

*«Ах!»*

*Эчан в ужасе обернулся и увидел, что его мать рядом с кухонной дверью потирает порез над глазом. Увидев, что он отвлекся, Томос отдернул руку. Следующий момент мог пойти плохо, но для; "ДОВОЛЬНО." Слово не было выкрикнуто, оно было произнесено с весом практики и без времени на чепуху.*

*Говорившая была единственным гостем в гостинице, эльфийкой с длинными светлыми волосами, туго заплетенными в косу. Она вышла за дверь и хмуро посмотрела на собравшихся детей. После долгой паузы она снова заговорила с тем странным, может быть, назаирским акцентом, который он заметил, когда она приехала неделю назад. — Вы двое слишком стары для таких шалостей. Идти." Томос и Дилан отшатнулись, но развернулись и ушли прочь. Дилан бросил насмешливое прощание через плечо: «Как хорошо, что твой отец ушел на войну! Когда его убьют, он не сможет бросить тебя ради настоящего сына!*

*Зрение Эчана затуманилось гневными слезами, и он двинулся вперед без всякой мысли, кроме как заставить эти слова вернуться обратно в горло Дилана. Его мать была быстрее, развернув его лицом к себе. «Мальчик, ты дурак! Нам повезет, если их семьи не возьмут гостиницу!» Она потянула его к двери, но странный гость встал у них на пути и мягко заговорил.*

*— Мадам Гилрет, пожалуйста, разрешите мне поговорить с вашим сыном. Я уверен, что ребенок не хотел причинить вреда.*

*«Мне не нужна помощь эльфа, чтобы вырастить сына! У тебя вообще есть дети? Его мать чуть не сплюнула.*

*Эчан в полном шоке наблюдал, как гость встретился взглядом с матерью и ослабил хватку на его руке.*

*«Нет, я не имею такой чести. Но я учитель. Пожалуйста. Позвольте мне помочь».*

*«Научите этого маленького идиота, чтобы его не убили вышестоящие!» И его мать протопала внутрь, хлопнув дверью.*

*Гостья обвела взглядом двор, а Эчан и стайка маленьких сбились в кучу, пытаясь остаться незамеченными. Этим последним она улыбнулась и сказала: «У нас будет игра, когда я поговорю с твоим другом. Ты умеешь лепить снежки?» Восторженно кивает. «Тогда сделайте столько, сколько сможете, и стену, чтобы спрятаться за ней. Вон там, за деревьями. Дети бросились выполнять свою работу.*

*— Мисс, кто вы?*

*В ответ эльф повел Эчана на дальний конец двора.*

*«Меня зовут Глиннис. И я думаю, тебе нужна моя помощь. Я смотрел, что ты сделал с камнями. Это было в первый раз?»*

*Ошеломленный ее резкостью, Эчан инстинктивно хотел все отрицать, но ее прямой взгляд вселил в него уверенность, что она знает. Он отвернулся.*

*«Н-нет. Иногда… вещи двигаются, когда я этого хочу? С тех пор, как я был ребенком. Папа хотел, чтобы меня проверили, но фокусники в школе сказали, что я бесполезен». Воспоминание обожгло, хотя он не был уверен, почему.*

*«Дитя, ты защищал своих друзей». Глиннис вздохнул. «Ты не колдун в ожидании, но эта сила далеко не бесполезна». Она повысила голос. «Ну же, дети, время битвы! Все вы против Эчана! Мальчик, ты остановишь снежки, понял? Не думай, делай».*

*Сбитый с толку, Эчан кивнул, схватил горсть снега и едва успел сформировать ее, как первая волна ударила серией мокрых шлепков и смеха. Он ухмыльнулся следующей атаке, уклоняясь от большинства и отмахиваясь от одной. Дети ахнули, захихикали и перевооружились; на этот раз он отразил два мяча и задержал еще один на мгновение, прежде чем отправить его обратно. Когда большой мокрый экземпляр поднялся к нему, голос Глиннис вдруг прошептал в его голове, хотя она стояла в стороне от разговора;*

*— Твой отец бросил тебя. Мяч остановился, когда Эчан замер. — Ты бесполезный урод, он тебя ненавидит.*

*Его дыхание участилось, слова пытались выплеснуться наружу. Снежный ком повис в воздухе, трясся, а потом взорвался ему в лицо. Ярость испарилась, когда он отплевывался, вытирая глаза и рот.*

*Глиннис помогла ему прояснить зрение. Ее руки нежно на его лице. «Дитя, когда ты злишься, ты теряешь контроль. Сила не исчезает, но без контроля…»*

*Эмоции бурлили, Эчан уставился на нее. — С лицом, полным снега?*

*"В лучшем случае. Однажды вы можете столкнуться с другими вещами».*

*Глиннис вытерла руки о юбку и крикнула: «Подойдите сюда, дети! И это касается вас двоих, я вижу, вы прячетесь. Приходи и послушай».*

*Томос и Дилан выбрались из своего укрытия на краю гостиницы. Маленькие, раскрасневшиеся и улыбающиеся, стучали.*

*«Однажды все вы будете сражаться. Когда это произойдет, у вас может не быть рядом друга. У вас может быть незнакомец или тот, кого вы ненавидите. Это не имеет значения. Вот почему на этот раз эти двое будут кидать за тебя, Эхан, а ты будешь их защищать. Нет, не протестуйте. Вы скоро станете мужчинами, и этот урок для вас тоже. Теперь да начнется битва!»*

*Сначала неохотно, но с растущим энтузиазмом Томос и Дилан зачерпнули снег и швырнули его в детей за оборонительной стеной. Вскоре воздух наполнился снежками, летящими по двору, и детским смехом. Эеан стоял во весь рост, отбивая и лопая снежки, грозившие его команде, с каждым мгновением все увереннее и с растущей улыбкой на губах.*

*Глиннис отошел в сторонку, наблюдая за игрой. Ее ласковая улыбка исчезла, когда она посмотрела на юг, туда, где лежала армия, которую она только что покинула, в запасе нескольких месяцев от того, чтобы обрушить дождь смерти и ужаса на этих невинных. Могла ли она их предупредить?*

*— Пусть будут детьми, — прошептала Глиннис, — хотя бы сегодня.*

# Собрание Хаоса

*"Исследование и усовершенствование нового заклинания может занять месяцы или годы, а затраты ресурсов, головной боли и бессонных ночей могут быть очень высоки. Меня мало удивляет, что так много заклинаний распространены по миру неимененными и почти полностью предсказуемыми по своим последствиям."*

*-Глиннис вар Трехарн*

### Важность обучения

*«Величайшим врагом магии всегда было невежество. Всю свою жизнь я стремилась просветить умы магов и мирян, молодых и старых, в надежде искоренить это невежество везде, где только возможно. Пожалуйста, читая эту главу, делайте все возможное, чтобы сохранить непредубежденность и открытое сердце. Магия способна на столько чудесных вещей, если ее контролировать."*

—-Глиннис вар Трехарн

**Эта глава представляет собой компиляцию из многих источников. Глиннис создала заклинания и ритуалы, невиданные на Севере. Родольф собрал рассказы о проклятиях и ритуалах. Моя библиотека была перевернута вверх ногами в поисках заклинаний и призывов. Пока шел снег, мы часами изучали библиотеку Бан Арда. Мы обыскали библиотеку Оксенфурта и частные библиотеки моих знакомых, созданные за эти годы. Я должен поблагодарить за помощь библиотекаря церкви Вечного огня в Новиграде. В конце концов мы установили контакт с легендарной библиотекой в Лан-Эксетере с помощью мегаскопа. Между всеми этими местами мы нашли сокровищницу заклинаний, инвокаций, ритуалов и проклятий. Некоторые северные колдуны и волшебницы помогли нам, но просят не называть их имен. Как ни странно, мы обнаружили, что, когда мы действительно убеждали людей, часто совершенно незнакомых, в том, что мы изучаем магию и собираем великие знания, чтобы ничего не пропало, многие из них открывались и едва могли перестать говорить. Конечно, мы обычно отправляли Глиннис первой.**

В итоге мы собрали всю нашу информацию вместе в библиотеке Бан Арда, где мы корпели над нашими записями, исключая вещи с сомнительной подлинностью. Глиннис попробовал многие из заклинаний, которые мы включили. Она решила, что у заклинаний есть «диалекты» как магия используется между Югом, Севером и островами. Мы отказались попробовать призывы, поскольку никто из нас не чувствовал себя достаточно религиозным, чтобы связаться с любыми богами или силами. Мы экспериментировали с некоторыми ритуалами, и Родольф и я попытался рискнуть в наложениях порчи, но на удивление, нам не хватало целенаправленной злобы.

Сначала я думал, что проклятия станут интересной главой, но Глиннис была против. Она сказала, что проклятия — вещь очень личная, совершенно невоспроизводимая; Я возразил, что из них определенно получаются хорошие истории. Но мнение Родольфа заключалось в том, что проклятия были достаточно плохи, и действительно ли мы хотели обречь на смерть множество тещ и неудобных деловых партнеров. Боюсь, после этого разговор превратился в глупость, и в конце концов мы склонились перед здравым смыслом Глиннис.

Об одном я сожалею, так это о том, что у нас не было большого доступа к эльфийской магии.

Если и существует библиотека эльфийской магии, то мы не смогли получить о ней даже шепота. Эльфы отказались показать нам свои библиотеки или дать интервью на тему магии. Некоторые предположили, что если бы люди не уничтожили великие эльфийские библиотеки, мы могли бы найти гораздо больше информации. Я предположил, что, если бы они не разрушили свои города при отступлении, они могли бы получить доступ к своей многовековой информации. Вмешался Родольф и закрыл этот разговор.

Чтобы получить как можно больше информации, я отправил сообщение корреспонденту в Назаир. Я не упомянул Глиннис и не предположил, что у меня есть какие-либо другие нильфгаардские источники. Библиотека моего корреспондента содержала изрядное количество знаний о назаирской магии во время ее Золотого века, около 1000 года по нашему календарю. Он казался элегантным и сосредоточенным на эстетике. Я был рад принести Глиннис то, чего она никогда не видела.

—Брендон из Оксенфурта

*«Я должена признать, что в свое время, работая с ним, Я очень полюбила Брэндона из Оксенфурта. Хотя я совершенно уверена, что он намного моложе меня на десятилетия, он стал каким-то скрягой дядя мне. Живость и энергия, с которой он подходит к обучению во всех его аспектах вдохновляет ,даже если его склонность к ссорам не имеет себе равных и у него есть широта знаний, которым я часто завидовала, хотя как я понимаю, знания эти подчерпнуты из импровизированных путешествий в опасные места с мастером Казмером. В общем, он освежил изменение академических кругов Империи где знание ищут ради нации и самообладание имеет первостепенное значение. Ты бы трудно найти имперского ученого, столь же оживленного в своем обсуждении древних гномо-человеческого отношения как Брандон из Оксенфурта. Если бы он обучался в Городе Золотых Башен, не сомневаюсь, что его либо посадили бы в тюрьму, либо убили бы к концу первого месяца».*

*— Глиннис вар Трехарн*

# Заклинания мага

| Смешанные элементы | Земля | Воздух | Огонь | Вода |
|---|---|---|---|---|
| **Заклинания новичка** | | | | |
| Алхимическое восстановление | Крифхау | Бронвинский лук | Дыхание огня | Дыхание Авроры |
| Изъян | Земляной столб | Пылевое покрытие | Пламенное покрытие | Скользящий поток |
| Обнаружение лей-линий | Обострение чувств | Легкие ноги | Безобидное пламя | Струя воды |
| Погибель Фергуса | Размягчение Земли | Усиление запахов | Дым Вахилы | Паутина льда |
| Удержание языка | | | | |
| Магическая проекция | | | | |
| Переоткрытие портала | | | | |
| Метод Саволлы | | | | |
| **Заклинания подмастерья** | | | | |
| Покров | Обвал Беккера | Шаровая молния | Угольная дверь | Эссенция зелья |
| Разрыв фокусировки | Бастион Элгана | Невидимая лента | Магическая кузница | Инверн |
| Камера Дормина | Рой Яведа | Прикосновение молнии | Прикосновение кузнеца | Коррозия |
| Усиление | | | | |
| Спектральная связь | | | | |
| Портал-ловушка | | | | |
| **Заклинания мастера** | | | | |
| Темное зеркало Беккера | Кристаллический Стазис | Гвинтог | Пламя Коната | Извлечение Айфры |
| Кража заклинаний | Формование Земли | Рука бури | Живой огонь | Потоп Ис |

## Обратная телепортация

Создание портала очень похоже на изготовление деревянной двери. Изготовление рамы, придание формы дереву и крепление всей фурнитуры — сложный процесс, требующий большого мастерства. Но как только эта дверь создана, ее открытие не требует каких-либо сложных требований. Точно так же любой созданный постоянный портал оставляет небольшой след, который можно открыть, как обычную дверь.

# Заклинания новичка

## Смешанные элементы

### Алхимическое восстановление

**Затраты Вын : 2**

**Эффект:** Алхимическое восстановление позволяет восстановить эффективность отработанного вещества. Сотворив это заклинание, вы можете выбрать неудачный алхимический проект и восстановить одно из его алхимических веществ. Это заклинание нельзя применить к одному и тому же неудачному проекту более одного раза, но его можно использовать вместе со стандартным этапом восстановления.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** Мгновенное

**Защита:** нет

### Изъян

**Затраты Вын : 5**

**Эффект:** Изъян позволяет вам создать небольшую, но заметную иллюзию на цели, о которой они не подозревают, что делает их отталкивающими или непривлекательными. При накладывании этого заклинания цель получает -3 к проверкам Соблазнения, Харизмы и Лидерства. Если цель предупреждена об иллюзорном пятне, она узнает об этом. Цель, которая смотрит в зеркало или отражающую поверхность, может пройти проверку Внимания с Сл:16, чтобы заметить это.

**Дистанция:** 4м

**Длительность:** 1d6 часов

**Защита:** Сопротивление магии

### Обнаружение лей-линий

**Затраты Вын : 2**

**Эффект:** Обнаружение Лей-линии позволяет вам найти ближайшую Лей-линию, посылая магический импульс. При произнесении этого заклинания ваша рука указывает в направлении ближайшей Лей-линии, и вы можете почувствовать, с каким элементом она связана.

**Дистанция:** 1 миля

**Длительность:** Мгновенное

**Защита:** нет

### Погибель Фергуса

**Затраты Вын : 4**

**Эффект:** Никто не знает, кто создал это заклинание, но оно стало печально известным из-за того, что его использовали на императоре Фергусе вар Эмрейсе после того, как он был свергнут. Погибель Фергуса позволяет вам вызвать группу волшебных игл, которые действуют по вашей команде, чтобы мучить цель в пределах досягаемости. Во время действия этого заклинания вы можете совершать проверку Сотворения заклинаний вместо проверки Запугивания, чтобы допросить свою цель.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** 1 час

**Защита:** нет

### Удержание языка

**Затраты Вын :** 5

**Эффект:** Удержание языка позволяет вам волшебным образом склеить губы цели и парализовать ее язык, лишив ее возможности говорить. Под действием этого заклинания цель не может открыть рот и может издавать только приглушенные звуки. Если маг, жрец или друид со значением навыка сотворения заклинаний ниже 7 находятся под действием этого заклинания, они не могут использовать магию. В конце каждого раунда цель может сделать еще одну проверку Сопротивления Магии против новой проверки Сотворения Заклинаний, чтобы закончить эффект.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** 10 минут

**Защита:** Сопротивление магии

### Магическая проекция

**Затрыты Вын:** 3

**Эффект:** Магическая проекция позволяет вам создать очень специфическую иллюзию на поверхности, площадью 2 кубических метра, чтобы скрыть или изменить элементы. Сотворив это заклинание, вы можете скрыть или изменить внешний вид предметов в этой области. Это изменение может быть только визуальным и остается до тех пор, пока не будет рассеяно или пока не будут удалены какие-либо предметы из этой 2-метровой кубической области. Когда цель оказывается в пределах 4 м от Магического Экрана, она может сделать проверку Сопротивления Магии, чтобы видеть сквозь Иллюзию.

**Дитсанция:** 4м

**Длительность:** Мгновенная

**Защита:** Сопротивление

### Переоткрытие портала

**Затраты Вын:** 6

**Эффект:** Переоткрытие портала позволяет найти след существующего портала и временно открыть это соединение. При накладывании этого заклинания вы можете выбрать либо Долговременный портал, который в настоящее время закрыт, либо след Постоянного портала, который был создан в течение последних 30 секунд, и бросить проверку на Сотворение заклинания. Если выбранный портал является Долговременным, Сл для его повторного открытия равен 16. Если выбранный портал является Постоянным порталом, Сл равен 20.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** 1 раунлд

**Защита:** нет

### Метод Саволлы

**Зытраты Вын:** 5

**Эффект:** Являясь эволюцией древних техник, метод Саволлы разрушает ткани и слизистые оболочки трупа и упрощает поиск и извлечение мутагенных соединений. После применения этого заклинания мутаген внутри трупа отделяется и излучает легкое свечение, что позволяет извлечь его с помощью проверки алхимии с СЛ:14 или проверки Ведьмовского обучения.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** нет

## Земля

### Крифрау

**Затрыты Вын:** 4

**Эффект:** Крифрау позволяет вам навсегда увеличить плотность одного участка поверхности, площадью 2 кубических метра. При использовании этого заклинания вы немедленно повышаете ПБ укрытия на 5. Это может поднять ПБ больше, чем его первоначальное значение. Крифхау нельзя использовать несколько раз на одну и ту же область.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** **мгновенная**

**Защита:** нет

### Земляной столб

**Затраты Вын:** 4

**Эффект:** Земляной столб позволяет вам поднять 2-метровый кубический столб из земляной поверхности. Эта колонна считается укрытием с 10 ПБ и остается до тех пор, пока не будет уничтожена.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** Мгновенная

**Защита:** нет

### Обострение чувств

**Затраты Вын:** 2

**Эффект:** Обострение чувств позволяет повысить чувствительность зрения, обоняния и слуха. При накладывании этого заклинания вы немедленно получаете преимущества Ночного видения и Отслеживания запахов и получаете +2 к проверкам Внимания. Однако, если вы подвергаетесь воздействию яркого света или очень громкого шума, вы подвергаетесь эффекту ошеломления.

**Дистанция:** на себя

**Длительность:** 30 минут

**Защита:** нет

### Размягчение Земли

**Затраты Вын:** 2

**Эффект:** Размягчение земли позволяет вам размягчить участок земли размером 6 кубических метров в илистую трясину или превратить песок в зыбучие пески. Внутри области заклинания становится трудно передвигаться, и она накладывает -2 на проверки Уклонения/Побега и Атлетики.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** 2d10 раундов

**Защита:** нет

## Воздух

### Бронвинский лук

**Затрыт Вын:** 5

**Эффект:** Это заклинание, разработанное Бровин Мертвый глаз для бомбардировок нильфгаардского флота, позволяет вам вызвать мощный поток воздуха, чтобы метать Метательное оружие на большие расстояния. Применив это заклинание, вы можете совершить атаку любым Метательным оружием, Боеприпасами для ручного оружия дальнего боя (Стрелами или Болтами) или Бомбой по цели, используя Сотворение заклинаний в качестве основы. Если вы бросаете стрелу или болт, вы наносите урон 4d6.

**Дистанция:** 50м

**Длительность:** Мгновенная

**Защита:** Уклонение и Блокирование

### Пылевое покрытие

**Затраты Вын: 3**

**Эффект:** Пылевое одеяние позволяет вам собрать пыль из локальной области в 10-метровое кубическое облако, которое выявляет всех невидимых существ на один раунд. Выберите одну цель в этой области, чтобы прикрепить пыль. Если цель не смогла защититься, вы покрываете ее слоем пыли, что сводит на нет преимущества невидимости.

**Дистанция:** 20м

**Длительность:** активное (2)

**Защита:** Уклонение

### Легкие ноги

**Затраты Вын:** 2

**Эффект:** Легкие ноги позволяют вам ускорить свое движение, увлекая себя порывом ветра. Сотворив это заклинание, вы повышаете своё значение скорости на 5, значение бега на 15 и значение прыжка на 3.

**Дистанция:** на себя

**Длительность:** активное (2)

**Защита:** нет

### Усиление запахов

**Затраты Вын:** 5

**Эффект:** Усиление запахов позволяет усилить существующий запах до тех пор, пока он не охватит площадь в 6 м кубических метров. Существо, которое начинает свой ход в этой области или входит в нее, должно пройти проверку Стойкости против вашей проверки Сотворения заклинаний, иначе его захлестнет запах и начнет тошнить в течении 1 минуты. Кроме того, любой, кто входит в эту область, пропитывается запахом в течение 1 недели вместе с их имуществом, что дает любому, у кого есть отслеживание запахов, +2 к их отслеживанию. Любое существо с Отслеживанием запахов теряет эту способность под действием этого заклинания. Этот запах сохраняется на время действия заклинания или до полного погружения в воду.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** 1 неделя

**Защита:** нет

## Огонь

### ПQЪЫЖdЖ ЖЖЖ

**ТЫнЬЫнQ HQЖ:** 4

**Эффект:** Несовершенная попытка колдуна Афана из Гулета воссоздать дыхание настоящего дракона, Дыхание Огня позволяет вам выдыхать поток магического огня на цель. Если цели не удается защититься, она получает 3к6 урона и имеет 100% шанс загореться.

**Дистанция:** 4м

**Длительность: мгновенное**

**Защита:** Уклонение или Блокирование

### Пламенное покрытие

**Затраты Вын:** 3

**Эффект:** Пламенное покрытие позволяет вам пропитать один объект огненной магией, чтобы сделать его легковоспламеняющимся. Во время действия заклинания объект мгновенно воспламеняется при контакте с любым открытым огнем. Если наложить на существо любой эффект, который может поджечь его, автоматически сработает.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** 1 час

**Защита:** Уклонение

### Безобидное пламя

**Затраты Вын:** 3

**Эффект:** Безвредное пламя позволяет вам манипулировать теплом и силой огня, чтобы сделать его временно безопасным. При произнесении этого заклинания выберите область огня не более 2 м в кубе, и этот огонь станет безвредным для всех, кто к нему прикоснется. Огонь не распространится и не повредит ничего, с чем соприкасается. Если вы находитесь в огне и под действием этого заклинания, вы все равно можете получать урон от атак, основанных на огне.

**Дистанция:** 8м

**Длительность:** 10 минут

**Защита: нет**

### Дым Вахилы

**Затрыт Вын:** 3

**Эффект:** Это заклинание, созданное внушающей страх Этолианской убийцей Вахилой, превращает струйку дыма в удушающую пелену. При использовании этого заклинания вы можете окутать голову одной цели густым дымом. Если эта цель не может защититься, она погружается в дым и считается Ослепленной и Задыхающейся. Каждый ход цель может потратить свое действие, чтобы предпринять еще одну проверку защиты против новой проверки Сотворения заклинаний, чтобы закончить эффект.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** активное (2)

**Защита:** Уклонение

## Вода

### Дыхание Авроры

**Затраты Вын:** 5

**Эффект:** Дыхание Авроры, разработанное знаменитым магом воды Авророй Хенсонос для исследования затопленных руин у берегов континента, позволяет вам дышать не только воздухом, но и водой, искусно управляя магией воды.

**Дистанция:** на себя

**Длительность:** 30 минут

**Защита:** нет

### Скользящий поток

**Затраты Вын:** 5

**Эффект:** Скользящий поток позволяет вам двигаться по воде в потоке, который вы сами создали. Во время плавания ваше значение скорости увеличивается на 12, и вы не получаете обычных штрафов за атаку и защиту под водой.

**Дистанция:** на себя

**Длительность:** 10 минут

**Защита:** нет

### Струя воды

**Затраты Вын:** 5

**Эффект:** Струя воды создает управляемый гейзер из источника воды, который поражает цель, нанося рубящий, колющий или дробящий урон на ваш выбор. Если цель не согла защититься, она получает урон 4d6 и сбивается с ног.

**Дистанция:** 8м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** Уклонение и блокирование

### Паутина льда

**Затраты Вын:** 2

**Эффект:** Паутина льда позволяет вам создавать тонкую структуру льда на поверхности, которая связана с дубликатом, которым вы владеете. В тот момент, когда существо взаимодействует с поверхностью, на которой находится ледяная паутина, она и ее дубликат разрушаются. В качестве альтернативы, разрушение дубликата разрушает исходную структуру. Лед можно обнаружить с помощью проверки Внимания СЛ:18.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** 1 день

**Защита** нет

# Заклинания подмастерья

## Смешанные элементы

### Покров

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Покров позволяет сделать себя и все, что вы носите, невидимыми. Это дает вам +10 к Скрытности и +5 к Атаке и Защите. Даже если существо совершает проверку Бдительности, чтобы заметить вас, вы все равно получаете +3 к Атаке и Защите. Ирден или бомба из лунной пыли могут сделать вас частично видимым, снизив ваш бонус Скрытности до +5, а бонус Атаки и Защиты до +3. Если вас атакуют, пока вы невидимы, это заклинание немедленно прекращается.

**Дистанция:** на себя

**Длительность:** активное (2)

**Защита:** нет

### Разрыв фокусировки

**Затраты Вын:** 15

**Эффект:** Разрыв Фокусировки позволяет вам временно нарушить магические пути в предмете с эффектом Фокусирующий. После применения этого заклинания один предмет с эффектом Фокусировки перестает действовать как Фокусировка на время действия заклинания.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** 10 минут

**Защита:** нет

### Камера Дормина

**Затраты Вын:** 18

**Эффект:** Камера Дормина позволяют вам заточить одну цель в полупрозрачном магическом пузыре. Камера имеет 40 хитов и остается неподвижной там, где была сотворена. Существо внутри камеры не может выбирать цель или быть выбрана в качестве цели чем-либо снаружи. Кроме того, звук не проходит сквозь стены камеры.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** активное (8)

**Защита:** Уклонение

### Усиление

**Затраты Вын:** 12

**Эффект:** Полномочия позволяет вам вплетать дополнительную магию в ваши заклинания, чтобы создать опасную конвергенцию хаоса. Следующее заклинание, которое вы произносите, получает одно из следующих преимуществ по вашему выбору: процентная вероятность любых эффектов, вызванных заклинанием, повышается до 100%, бросок на сотворение заклинания делается с бонусом +2 или уже наносящее урон заклинание наносит дополнительный урон 2d6. Однако, если вы выбросили 1 при проверке Сотворения заклинаний, вы автоматически страдаете от Магического провала, как если бы вы выбросили 10.

**Дистанция:** на себя

**Длительность:** 1 минута

**Защита:** нет

### Спектральная связь

**Затраты Вын:** 8

**Эффект:** Спектральная связь позволяет сплести магическую связь вокруг цели, которая привязывает ее к физической форме. Под действием этого заклинания цель не может стать бестелесной или невидимой и не может телепортироваться никаким образом. Кроме того, пока действует заклинание, цель не может отойти от вас более чем на 10 м. Каждый ход цель может потратить свое действие, чтобы совершить еще одну проверку Сопротивления Магии против новой проверки Сотворения Заклинаний, чтобы закончить эффект.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** активное (4)

**Защита:** Сопротивление магии

### Трубка Вахилы

*"Немного слышал об этой девушке от одного из моих знакомых в «Голубой розе». Поговаривали, что раньше она брала контракты с повстанцами и предателями Империи. Хех, они рассказывали, что ей нравилось находить свои цели в их домах и дезориентировать их, душив их дымом из своей трубки. Пока они копошились в дыму и молотили все вокруг, она втыкала им стилет в живот и разрывала им пах до горла».*

—Родольф Казмер

## Портал-ловушка

**Затраты Вын:** 12

**Эффект:** Портал-ловушка позволяет разместить магическую ловушку внутри портала, которая перенаправляет конечную точку портала. После произнесения заклинания вы узнаете конечную точку портала и можете выбрать место в пределах 1 мили от этой точки в качестве новой конечной точки. Эта ловушка вносит заметное изменение в портал, для обнаружения которого требуется проверка Магического познания Сл: 16 или проверка Образования Сл: 20. Любой, у кого есть хотя бы 1 очко в обучении магии, автоматически получает возможность пройти проверку Магического познания, увидев портал, чтобы попытаться обнаружить ловушку. Сразу же после того, как существо проходит через портал, ловушка рассеивается, но свидетельство того, что портал был ловушкой, остается в течение 1 месяца.

**Дистанция:** 4м

**Длительность:** 1 месяц

**Защита:** нет

# Земля

## Обвал Беккера

**Затрыты Вын:** 13

**Эффект:** Обвал Беккера позволяет вырвать большой камень из-под земли и бросить его в цель. При накладывании этого заклинания цель должна сделать бросок Изменения позиции против вашей проверки Сотворения Заклинания. Если она терпит неудачу, цель получает 6d6 повреждений туловища со 100% шансом Сбития с ног. При ударе камень разлетается на осколки в радиусе 6 м. Любой в этой области должен пройти проверку Атлетики Сл:16, иначе будет Сбит с ног и получит 4к6 повреждений туловища.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** Уклонение (Изменение позиции)

## Бастион Элгана

**Затраты Вын:** 14

**Эффект:** Созданный знаменитым магом Элганом из Вердена, Бастион Эльгана использует следовые количества металла в камне, чтобы при помощи магнитизма поднять щит из камней вокруг вас, и защитить себя от физических атак и повреждений. Этот каменный щит считается Укрытием с 30 ПБ и полностью окружает вас. Находясь в окружении, ваша статистика Скор не может быть выше 2, и вы не можете ничего делать в свой ход, кроме как совершить одно действие Перемещения.

**Дситанция:** на себя

**Длительность:** активное (4)

**Защита:** нет

## Рой Яведа

**Затраты Вын:** 10

**Эффект:** Рой Яведа позволяет контролировать большое количество насекомых из окружающей среды. После произнесения этого заклинания рой контролируемых насекомых выползает из ближайших расщелин и образует орду со Статистикой Скор 7, которая может поглотить одну цель, совершив атаку с Основой 14. Эта атака наносит 1d6 повреждений цели. торс, игнорирует всю надетую броню и имеет 100% шанс отравления. Орда имеет 15 хитов и Основу Уклонения 14.

**Дистанция:** 6м

**Длительность:** 10 минут

**Защита:** нет

## Воздух

### Шаровая молния

**Затраты Вын:** 14

**Эффект:** Шаровая молния, любима магами, которые обычно сражаются с проворными целями. Вы призываете шар магической молнии, который летит по воздуху по вашей команде. Сотворив это заклинание, вы можете направить шаровую молнию на одну цель, которая должна пройти проверку защиты против вашей проверки Сотворения заклинания. Если цель терпит неудачу, она получает 3d6 повреждений туловища и страдает от эффекта критического ранения Контузии в течение 10 минут. Если цель успешно защищается, Шаровая молния остается в этом районе. В последующие ходы вы можете действием совершить новую атаку против цели с новой проверкой Сотворения заклинаний. Как только шаровая молния попадает в цель, она рассеивается.

**Дистанция:** 20м

**Длительность:** 5 раундов

**Защита:** Уклонеие

### Невидимая лента

**Затраты Вын:** 15

**Эффект:** С помощью шепота Невидимая лента позволяет сфокусировать порыв ветра в острое невидимое лезвие, которое свистит в воздухе. При накладывании этого заклинания одна цель должна пройти проверку Защиты против вашей проверки Сотворения заклинания. Если она терпят неудачу, цель получает урон 3d6. Лента невидима, и поэтому даже после атаки любой человек, находящийся в этой области, должен пройти проверку Внимания с Сл:20, чтобы определить, откуда пришла атака.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** Уклонение или Блокирование

### Прикосновение молнии

**Затраты Вын:** 8

**Эффект:** Прикосновение молнии позволяет наполнить неподвижный металлический предмет мощным зарядом электричества. При наложении этого заклинания объект становится электрической ловушкой, которая наносит 1d6 урона первому месту на теле, которое его касается. Это заклинание можно зарядить, потратив дополнительные раунды, сосредоточившись на нем во время сотворения. За каждый раунд, в течение которого вы продолжаете удерживать объект и тратить энергию на его поддержание , ловушка наносит дополнительно 1d6 урона (максимум 8d6 всего). Если объект перемещается прежде, чем он коснется тела, он теряет все заряды. Кроме того, через 24 часа после произнесения заклинания объект теряет все заряды. Требуется проверка Внимания со Сл:20, чтобы определить, что объект был затронут этим заклинанием.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** активное (5)

**Защита:** нет

## Fire

### Угольная дверь

**Затраты Вын:** 12

**Эффект:** Пепельная дверь позволяет направить магию огня в горючую структуру, чтобы безопасно и бесшумно поглотить ее изнутри. При накладывании этого заклинания участок поверхности размером до 2 м в кубе, к которому вы прикасаетесь, получает 4к6 разрушающего урона. Это заклинание можно поддерживать, тратя на него дополнительные раунды во время сотворения. За каждый раунд, в течение которого вы продолжаете поддерживать заклинание и тратить энергию на его поддержание, укрытие получает 4d6 разрущающего урона. Когда у укрытия больше нет ПБ, оно рассыпается.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** активное (3)

**Защита:** нет

### Магическая кузница

**Затраты Вын:** 12

**Эффект:** Магическая кузница позволяет создавать волшебный огонь, который можно использовать для очистки металла. Когда слитки металла помещаются в этот огонь, их примеси сгорают, что облегчает их восстановление после неудачной попытки изготовления. На этапе Восстановления любые использованные очищенные слитки автоматически восстанавливаются. Кроме того, созданный огонь действует как Походная кузница для целей крафта, но не может быть использована на двимерите.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** 1 день

**Защита: нет**

### Прикосновение кузнеца

**Затраты Вын:** 10

**Эффект:** Прикосновение Кузнеца фокусирует магию огня в металле, позволяя вам манипулировать им голыми руками. Пока это заклинание активно, вы можете сгибать, придавать форму и манипулировать металлом, как если бы он был глиной. Вдобавок, совершая действием Бойцовскую атаку, вы можете нанести разрушающий урон 3к6 доспехам или урон Надежности оружию. Это заклинание нельзя использовать на двимерите.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** активное (10)

**Защита:** Уклонение

## Магические слитки

Слитки, созданные Магической кузницей, ничем не отличаются и не являются магическими, а это означает, что трудно убедить торговца или мастера заплатить за них более высокую цену, не продемонстрировав их чистоту.

## Вода

### Инверн
**Затраты Вын:** 14
**Эффект:** Инверн позволяет создать воющий снежный ветер в радиусе 30 м. В этом районе имеет Снежные и Ледяные условия. При использовании в холодной среде продолжительность этого заклинания увеличивается до одной недели.
**Дистанция:** 50м
**Длительность:** 1 час
**Защита:** нет

### Коррозия
**Затраты Вын:** 14
**Эффект:** Ржавчина позволяет излучать брызги химически активной воды, которая быстро окисляет металлические предметы. Если использовать это заклинание на доспехах цели, все их надетые доспехи получают 2d6 разрушающего урона, а ношение любого из них накладыывает штраф -2 на Реакцию, Ловкость и Скорость. Если использовать это заклинание на оружии цели, оружие получает урон Надежности 2d6 и накладывает -2 на атаки, совершенные им. Если это заклинание блокируется щитом, щит получает урон Надежности 2d6. Коррозию, созданную этим заклинанием, можно удалить с 10 предметов, потратив час на проверку Ремесла Сл: 14.
**Дистанция:** 4м
**Длительность:** постоянно
**Защита:** Уклонение или Блокирование

### Эссенция зелья
**Затраты Вын:** 12
**Эффект:** Эссенция зелья позволяет вам взять одну дозу любого отвара, зелья или эликсира, на которые еще не  воздействовало это заклинание, и волшебным образом перенести некоторые из его свойств в единицу Эссенции Воды, превратив ее в копию этого предмета. .
**Дистанция:** 2m
**Длительность:** постоянно
**Защита:** нет

# Заклинания мастера

## Смешанные элементы

### Темное зеркало Беккера

**Затраты Вын:** 25

**Эффект:** Темное зеркало Беккера позволяет заманить отражение существа в отражающую поверхность рядом с ним, истощая его силу. При накладывании этого заклинания вы можете выбрать две характеристики цели и уменьшить их каждую на 1d6. Это уменьшение характеристик также уменьшает значения дополнительных параметров. После истощения, эта характеристика остается пониженной на время действия заклинания или до тех пор, пока зеркальная поверхность, содержащая отражение, не будет полностью уничтожена. Пораженная цель не оставляет отражение, пока заклинание не закончится. Существо которое не имеет отражения не может быть затронуто Темным Зеркалом Беккера.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** 1 месяц

**Защита:** Сопротивление магии

### Кража заклинания

**Затраты Вын:** 20

**Эффект:** Кража заклинания позволяет вам взять под контроль заклинание другого мага и переназначить его цель. Когда другой маг произносит заклинание не уровня Мастера, вы можете немедленно заставить мага совершить против вас встречную проверку Сотворения Заклинания. Если вы преуспеваете в этой проверке, вы меняете цель заклинания на любого в пределах досягаемости первоначального заклинателя или на себя, если у заклинания была дальность до себя. Если заклинание требует проверки атаки, используйте проверку Сотворения заклинаний из встречной проверки. Если заклинание, которое вы украли, активно, вы сохраняете контроль над заклинанием, но должны оплатить его активную стоимость.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** нет

## Земля

### Кристаллический Стазис

**Затраты Вын:** 25

**Эффект:** Кристаллический стазис позволяет вам заставить кристаллы расти вокруг цели и полностью окружить её, помещая её в нестареющее, похожее на кому состояние. Эти кристаллы растут быстро, но не мгновенно, и заклинание должно поддерживаться в соответствии с активным заклинанием в течение трех раундов. На следующем ходу тело цели становится вялым и жестким, что дает -3 к атаке и защите и -3 к ее скорости. На втором ходу их тело начинает поглощать кристалл, и они также не могут двигаться с того места, где стоят. На третьем ходу цель полностью погребается в кристаллическом столбе, в результате чего она теряет сознание. Если маг вынужден прекратить поддерживать это заклинание до третьего раунда, заклинание заканчивается, а эффекты меняются местами. В противном случае единственный способ отменить эффекты — использовать заклинание Рассеивание.

**Дистанция:** 6м

**Длительность:** активное (6)

**Защита:** Сопротивление магии или Уклонение

### Формование земли

**Затраты Вын:** 25

**Эффект:** Формование земли позволяет вам создать единую структуру, состоящую из материалов, присутствующих на участке, таких как дерево, камень или земля, которые заполняют 20-метровый куб. Эта структура может быть какой угодно, при условии, что она проста по своей природе, например, огромная стена, статуя или укрепленное сооружение с несколькими комнатами и простой обстановкой. Структура будет построена в течение следующих 10 минут и будет варьироваться в ПБ от деревянной стены с 5 ПБ до каменной стены с 30 ПБ. Это определяет Мастер.

**Дистанция:** 6м

**Длительность:** постоянное

**Защита:** нет

## Воздух

### Гвинтог

**Затраты Вын:** 24

**Эффект:** Гвинтог позволяет создавать локальную бурю радиусом до 40 м. Пока действует это заклинание, ураганный ветер дует вокруг области, делая полет невозможным, а передвижение крайне затрудненным. Любое летающее существо немедленно сбивается с ног и получает урон, как обычно. Совершенные дальнобойные атаки не смогут поразить намеченную цель и приземлятся там, где решит Мастер. Наконец, любое существо в этой области должно пройти проверку Атлетики Сл:20, иначе оно не сможет совершать Перемещение или Бег во время своего хода.

**Дистанция:** 100м

**Длительность:** активное (6)

**Защита:** нет

### Рука бури

**Затраты Вын:** 25

**Эффект:** Вызывая всю силу бури, вы оказываете на цель обрушиваете силу, которая может проявляться одним из 3 способов. С помощью мощного восходящего потока вы можете отправить цель, не прошедшую проверку Изменения позиции, или объект весом 1000 кг или легче, в полет на 14 м в воздух. Цель начинает падать в конце своего следующего хода. При ударе об землю цель и все, во что она попадает, получает 7к6 дробящего урона туловищу и сбивается с ног. Как вариант, мощным порывом можно заполнить 14-метровый конус мощным ветром. Любой существо в этой области, кто провалит проверку Изменения позиции или не смог покинуть область действия заклинания своим перемещением, отбрасывается на 14 м назад и получает таранящий урон, если во время полета ударится обо что-нибудь. Наконец, вы можете манипулировать объектом весом до 1000 кг так, как будто вы держите его в руке.

**Дистанция:** 20м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** Уклонение

## Огонь

### Пламя Кората

**Затраты Вын:** 24

**Эффект:** Пламя Кората позволяет создать изнуряющую ауру радиусом до 40 м, которая истощает Вын существ. При накладывании этого заклинания каждое существо в этой области снижает свою текущую Вын на 2d6. Кроме того, находясь в этой области, существа не могут выполнять Действие Отдыха. Если существо находится в области в начале своего хода или входит в область в свой ход, его текущая Вын снижается на 2d6. Если этим заклинанием Вын цели снижается до 0, она теряет сознание, пока не восстановит по крайней мере 20 единиц выносливости и не сделает успешный спасбросок от Дезориентации.

**Дистанция:** 100м

**Длительность:** активное (4)

**Защита:** нет

### Живой огонь

**Затраты Вын:** 25

**Эффект:** Живой огонь позволяет вам призвать небольшое количество жизни в огонь. Хотя этот живой огонь не такой разумный и могущественный, как элементаль огня, он может совершать ходы по вашей инициативе. Живой огонь имеет показатель скорости 5, считается бестелесным и может использовать Энье, Волну огня и Пылающий вихрь с основой Сотворения заклинаний 16 и бесконечной Вын. Живой огонь не может совершать дополнительные действия и уничтожается, если огонь потушен.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** 10 минут

**Защита:** нет

## Вода

### Извлечение Айфры

**Затраты Вын:** 22

**Эффект:**Созданная знаменитой Айнфрой из Маг Турга, Извлечение Айфры позволяет вам высушить цель, а затем использовать ее воду в своих целях. При накладывании этого заклинания цель, не сумевшая защититься, снижает свою текущую Вын на 8d6, и заклинатель может немедленно разыграть Рьеви, Гололед или Струю воды без затрат Вын.

**Дистанция:** 8м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** Сопротивление магии

### Потоп Ис

**Затраты Вын:** 24

**Эффект:** Потоп Испозволяет вам призвать 20-метровый куб воды, который разливается во всех направлениях. Любой, попавший в эту область, получает 5к6 повреждений туловища и должен пройти проверку Силы с Сл:24, иначе будет сбит с ног, когда вода ударит их. Если использовать заклинание на открытой местности, вода будет выливаться наружу в течение того же хода, в котором оно было применено. При применении в замкнутом пространстве вода заполняет пространство, разрушая любые неукрепленные барьеры, и оставляет область полностью затопленной.

**Дистанция:** 40м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** нет

*«Не так много магов, способных творить заклинания уровня мастера, и я пришла к выводу, что это своего рода благословение. Я сталкивалась с несколькими магами, которые, кажется, используют магию для решения всех своих проблем, и мне бы очень не хотелось видеть, как в бедной гостинице всю гостиницу затопляет колдун, который думает, что какой-то хулиган обманул его в игре в гвинт.*

*— Глиннис вар Трехарн*

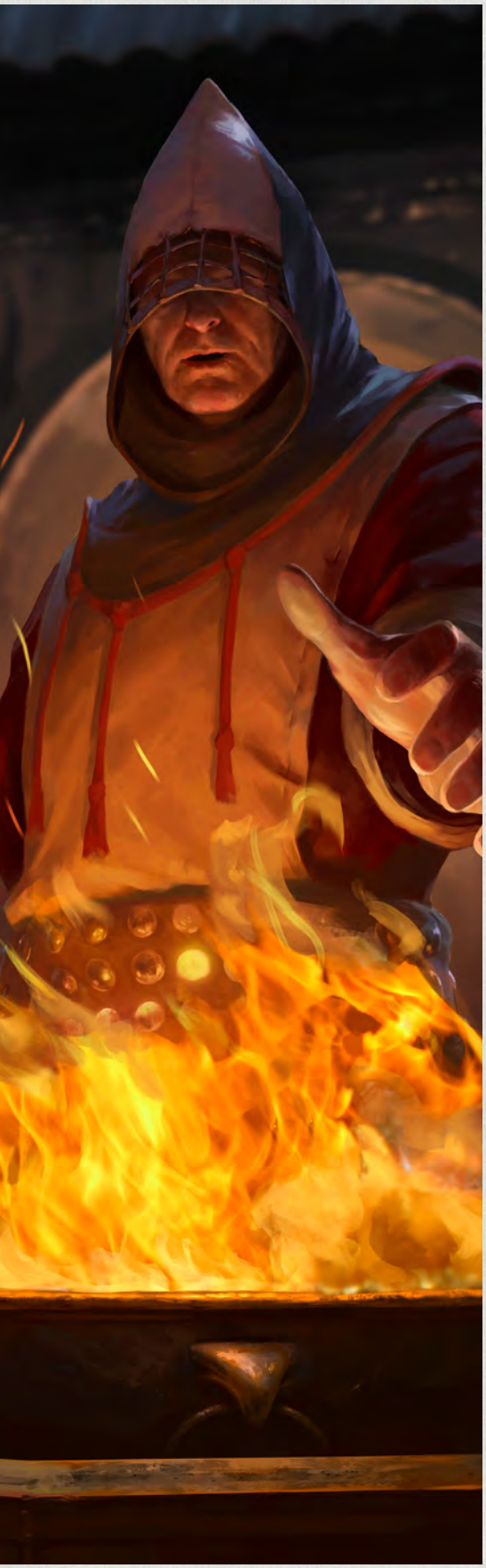
# Инвокации жреца

| Инвокации новичка |
|---|
| Благословенное оружее |
| Божественное вдохновение |
| Двойственная тьма |
| Свет покаяния |
| Божественное присутствие |

| Инвокации подмастерья |
|---|
| Благословение богатства |
| Клеймо увядания |
| Поиск ищущих |

| Инвокации мастера |
|---|
| Божественное перо |
| Сагитта Аурея |

| Инвокации верховного жреца | |
|---|---|
| **Божество** | **Инвокации** |
| Эпона | Благословенный табун |
| Свальблод | Кровь берсерка |
| Вейопатис | Чемпион реки |
| Дана Меадбх | Праздник изобилия |
| Пророк Лебеда | Чудо Лебеды |
| Нехалени | Предзнаменование несчастья |
| Морриган | Возмездие ворона |
| Лилвани | Серебряный свет |



## Инвокации новичка

### Благословенное оружее

**Затраты Вын:** 2

**Эффект:** Благословенное оружие создает светящуюся руну на оружии ближнего боя, к которому вы прикасаетесь, которое волшебным образом облегчает и уравновешивает оружие. На время призыва оружие имеет Сбалансированный эффект.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** ½ часа

**Защита: нет**

### Божественное вдохновение

**Затраты Вын:** 2

**Эффект:** Божественное вдохновение, распространенное как среди инквизиторов, так и среди художников, позволяет вам благословить цель проницательностью. Сотворив эту инвокацию , вы даете бонус +2 к одному навыку. Цель этого вызова должна иметь как минимум значение Навыка 1 в затронутом навыке, прежде чем вызов будет разыгран. Персонаж может воспользоваться этим призывом только один раз в день.

**Дистанция:** 8м

**Длительность:** 10 минут

**Защита: нет**

### Двойственная тьма

**Затраты Вын:** 2

**Эффект:** Двойственная тьма окутывает разум вашей цели завесой ложных мыслей. Ваша цель получает +2 к проверкам Обмана, ее нельзя заставить сказать правду с помощью магии и нельзя за ней мысленно шпионить с помощью Телепатии. Любой, кто пытается исследовать цель с помощью магии, не знает, что это заклинание было применено, если только он не сделает проверку Внимания со Сл:20.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** 1 час

**Защита:** нет

### Свет покаяния

**Затраты Вын:** 3

**Эффект:** Свет покаяния, разработанный всеми любимой Сияющей Аникой вар Мырикс в самом сердце Нильфгаарда, призывает силу вашего божества, чтобы наказать цель, истощая ее волю к сопротивлению. При использовании этой инвокации цель снижает свою текущую Вын на 2d6. Если цель имеет порог энергии 1 или выше, она также снижает свою текущую выносливость еще на 2d6.

**Дистанция:** 6m

**Длительность:** Immediate

**Защита:** Resist Magic

### Божественное присутствие

**Затраты Вын:** 3

**Эффект:** Божественное присутствие позволяет вам призвать аспект вашего божества, чтобы сделать вашу осанку более внушительной. При использовании этого заклинания вы можете сделать свой голос достаточно громким, чтобы его можно было услышать издалека, и вы получаете +4 к проверкам Запугивания. В качестве альтернативы, этот призыв можно применить к 6 целям, чтобы сделать их невосприимчивыми к эффектам страха.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** 10 минут

**Защита:** нет

## Инвокации подмастерья

### Благословение богатства

**Затраты Вын:** 6
**Эффект:** Благословение изобилия наделяет вас божественным провидением, повышая вероятность того, что вы извлечете выгоду из найденных предметов. В первый раз, когда вы или ваш Мастер делаете бросок, чтобы определить, сколько добычи вы получите, бросок делается дважды, и берется большее значение. Это относится ко всему источнику добычи; это означает, что если вы обыскиваете мертвого монстра, вы будете бросать каждый предмет добычи дважды и брать большее значение.
**Дистанция:** на себя
**Длительность:** 1 день
**Защита:** нет

### Клемо увядания

**Затраты Вын:** 6
**Эффект:** Излюбленное культистами смерти всех вероисповеданий, Клеймо Увядания помечает цель символом ползучего разложения, которое лишает их способности к исцелению. После применения этой инвокации цель, не сумевшая защититься, больше не может получить выгоду от любого эффекта, который позволил бы ей восстанавливать хиты, включая естественное исцеление.
**Дистанция:** 8м
**Длительность:** 1 неделя
**Защита:** Сопротивление магии

### Поиск ищущих

**Затраты Вын:** 6

**Эффект:** Поиск ищущих создает вокруг вас магическую защиту, которая предупреждает вас о гадании, таком как Гидромантия или Пиромантия. Если вы или кто-либо в пределах 10 м от вас является целью гадания, вы будете предупреждены, как только оно будет произнесено, и вам будет показано лицо прорицателя. Любой, кто попытается шпионить за вами с помощью гадания, должен пройти проверку Образования или Магической подготовки с Сл:20, чтобы понять, что его поймали. Однако, если им удастся пройти эту проверку, вам сообщат, что они знают, что вы их поймали.
**Дистанция:** на себя
**Длительность:** 1 день
**Защита:** нет

## Инвокации мастера

### Божественное перо

**Затраты Вын:** Разное

**Эффект:** Божественное перо позволяет проникнуть в разум цели и изменить ее воспоминания. Потратив 14 Вын, вы можете заблокировать воспоминания цели, которая не может защититься от этого вызова, вызывая у нее тяжелую ретроградную амнезию. Потратив 16 Вын, вы можете внедрить созданные вами воспоминания в цель, которая не может защититься. Если память цели была заблокирована этим заклинанием, она получает +5 к сопротивлению внедрению этих новых воспоминаний.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** постоянно

**Защита:** Сопротивление магии

### Сагитта Аурея

**Затраты Вын:** 14

**Эффект:** Сагитта Аурея призывает божественную силу вашего божества, чтобы сформировать копье золотого света. При использовании этой инвокации цель должна пройти проверку Защиты против вашей проверки Сотворения Заклинаний. Если они терпят неудачу, цель получает урон 7d6. Сагитта Аурея может двигаться по прямой линии через цели, при этом каждая цель проходит проверку защиты. Если цель одержима демоном, демон также получает урон и вытесняется из их тела. Кроме того, любой демон, поврежденный этой инвокацией, не может использовать ни одну из своих способностей в следующем раунде.

**Дистанция:** 20м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** уклонение

## Инвокации верховного жреца

### Благословенный табун (Эпона)

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Благодаря силе, дарованной вам Эпоной, вы призываете до 10 диких лошадей и наделяете их магией. Эти лошади появляются в течение следующего часа. Лошадь, усиленная этим заклинанием, может быть наделена либо скоростью, либо силой. Если зачаровать на скорость, вызванная лошадь будет Лошадью со статистикой скорости 24 и базовым навыком Атлетики 20. Если зачаровать на силу, вызванная лошадь будет Боевым конем с модификатором Управления +2 и естественным значением брони 20, которые не могут быть увеличены конской броней. Во время езды на этих скакунах выбранные вами существа получают +5 к проверкам верховой езды. У вас может быть не более десяти лошадей, призванных этим заклинанием одновременно.

**Дистанция:** нет

**Длительность:** 1 неделя

**Защита:** нет

### Кровь Берсерка (Свальблод)

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Направляя силу Свальблода, вы превращаете свое тело в огромного медведя. Находясь в этой форме, любые предметы на вас сливаются с вашей формой, и вы получаете доступ ко всем способностям Великого Медведя, но теряете доступ к своим профессиональным способностям и магии. Ваши значения Статистики и Навыков меняются на те же, что и у большого медведя, за исключением любых значений, которые были бы выше, чем у большого медведя. Когда вы прекращаете действие этого заклинания, любой урон или критическая рана, которые вы получили как Великий Медведь, переносятся на ваше естественное тело. Однако, если урона, полученной Большим Медведем, будет достаточно, чтобы убить вас в обычном облике, вы вместо этого уменьшите ХП до 1. Точно так же, когда вы произносите эту инвокацию, любые повреждения или критические раны, которые у вас уже были, применяются к вашей форме Великого Медведя.

**Дистанция:** на себя

**Длительность:** 1 день

**Защита: нет**

### Чемпион реки (Вейопатис)

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Силой Вейопатиса вы помечаете речной водой цель в качестве своего чемпиона и наполняете ее магической силой. Пока эта инвокация активна, ваш чемпион получает Сопротивление всем источникам урона и получает +5 ко всем броскам.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** активное (5)

**Защита:** нет

### Праздник изобилия (Дана Меадбх)

**Затраты Вын**: 16

**Эффект:** Взывая к силе Королевы Полей, вы благословляете пиршество, собранное исключительно из местной области и достаточно большое, чтобы накормить не менее 20 человек. Поев с этого пира, существо получает 6d6 хитов, немедленно излечивает все критические ранения; и снимает состояния отравления и болезни. Эта инвокация может затронуть столько людей, сколько сможет накормить пир.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** нет

## Чудо Лебеды (Лебеда)

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Призывая силу Пророка Лебеды, вы приказываете телу цели исцелить себя. Сразу после произнесения этого призыва живая цель полностью исцеляет одну критическую рану или снимает затянувшийся штраф от предыдущей критической раны. Рана обрабатывается так, как если бы она никогда не была нанесена, даже если это означает отрастание конечностей, глаз и т. д.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** мгновенная

**Защита:** нет

## Предзнаменование несчастья (Нехалени)

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Вы позволяете Нехалени заполнить ваш разум тысячами проблесков возможного будущего, которые вы не можете сразу расшифровать. Бросайте 1к10, пока не получите 3 результата, не равных 1 и 10, и запишите эти числа. Во время этого вызова, если цель в пределах 20 м от вас выкинет одно из этих значений на 1d10, вы сразу же сможете распознать этот результат, что позволит вам, не предпринимая никаких действий, вмешаться незначительным образом и вместо этого заставить эту цель совершить критический провал .

**Дистанция:** на себя

**Длительность:** 1 день

**Защита:** нет

## Возмездие ворона (Морриган)

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Силой, дарованной вам Морриган, Госпожой Воронов, вы блокируете связь со стихийными планами, сводя на нет всю магию. В области действия этой инвокации все магические эффекты, такие как руны, глифы, фокусировки, проклятия, трофеи, реликвии, магические предметы и т. д. становятся инертными. Пока этот призыв активен, только выбранные вами или те, кто успешно защитился от этого призыва, могут использовать магию любой формы. Эту инвокацию нельзя рассеять.

**Дистанция:** 20м

**Длительность:** активное (5)

**Защита:** Сопротивление магии

## Серебряный свет (Лилвани)

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Призывая силу Богини Луны Лилвани, вы помечаете до 5 человек благословением лунного света, которое укрывает их в самый темный час. Во время действия этой инвокации затронутые персонажи не получают штрафов за то, что они находятся в пределах своего Порога Ранения или в Смертельном Состоянии, и в первый раз, когда их хиты опускаются ниже 1 очка жизни, они вместо этого уменьшаются до 1 очка жизни.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** До следующего Восхода

**Защита:** нет

# Инвокации друида

| Инвокации новчка |
| --- |
| Травничество |
| Печать щедрости |
| Голос советника |
| Паутина корней |
| Слово призыва |

| Инвокации подмастерья |
| --- |
| Осквернение Бигелоу |
| Кровь горы |
| Печать охоты |

| Инвокации мастера |
| --- |
| Друидский тотем |
| Гнев природы |

| Инвокации Иерофанта/Фламиники | |
| --- | --- |
| **Круг** | **Инвокация** |
| Блеобхерис | Тень Блеобхериса |
| Гвин Гарн | Ветры тайги |
| Каэд Мырквид | Святилище Черной рощи |
| Клан Ворона | Заговор Матери |
| Гединейт | Колодец знаний |

# Инвокации новичка

## Травничество

**Затраты Вын:** 2

**Эффект:** Травничество позволяет создавать эликсир, используя древние практики друидов вместо традиционной алхимии. Пока все ингредиенты для эликсира являются растениями, вы можете бросить проверку Сотворения заклинаний вместо проверки Алхимии при создании Эликсира или на этапе Восстановления.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** нет

## Печать щедрости

**Затраты Вын:** 1

**Эффект:** Широко используемый друидами, консультирующими сельские общины, Прикосновение Щедрости наполняет аспект природы энергией, вызывая один из трех эффектов. Если наложить это заклинание на испорченную еду или питье, они снова станут свежими и вкусными. При наложении на кормовое растение оно будет производить в два раза больше единиц кормового материала. Наконец, если наложить его на почву, любое растение, выращенное в этой почве, вырастет в два раза больше по сравнению с обычным размером за половину времени.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** 1 год

**Защита:** нет

## Голос советника

**Затраты Вын:** 3

**Эффект:** Голос Советника позволяет придать вдохновение вашим словам. Во время этого заклинания вы можете либо сделать свой голос достаточно громким, чтобы его можно было услышать издалека, либо прошептать на ухо одному человеку в пределах досягаемости. Кроме того, вы получаете +4 к проверкам Лидерства.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** 10 минут

**Защита:** нет

## Паутина корней

**Затраты Вын:** 2

**Эффект:** Паутина корней позволяет вам взять под контроль корни ближайшего дерева, чтобы схватить цель. Применив это заклинание к дереву, вы можете использовать его корни, чтобы схватить, сделать подсечку или обезоружить цель в пределах 10 м от дерева, которая провалила проверку Защиты против вашей проверки Сотворения заклинаний. Каждый раунд, в течение которого вы поддерживаете это заклинание, вы можете либо продолжать захват, либо пытаться использовать один из других вариантов на цели в пределах 10 м от дерева. Схваченная цель может сбежать, преуспев в проверке Уклонения/Побега против новой проверки Сотворения Заклинаний или нанеся 15 единиц урона корням.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** активное (1)

**Защита:** нет

## Слово призыва

**Затраты Вын:** Разное

**Эффект:** Произношение Слова Призыва взывает к ближайшему дикому животному которое прибывает в течение 1d6 раундов. Когда животное прибывает, оно дружелюбно к вам и будет помогать вам, пока вы не предаёте и не злоупотребляйте им. Если вы потратите 2 Вын на сотворение Слова призыва, то можно призвать маленькое животное (птицу, Змей, Кот и др.). Если вы потратите 5 Вын Вы можете вызвать среднее животное (Волки, Пантеры, Кабаны и т.д.). если ты потратив 10 Вын, вы можете призвать большое животное (медведь, бык, лошадь и др.). Слово Призыва можно использовать только один раз в день в области. Когда этот призыв заканчивается, животное становится нейтральным к вам.

**Дистанция:** нет

**Длительность:** 10 минут

**Защита:** нет

# Инвокации подмастерья

## Осквернение Бигелоу

**Затраты Вын :Разное**

**Эффект:** Осквернение Бигелоу заражает вредными бактериями всю еду или напитки, которые вы желаете, в пределах 2-метровой кубической площади. Если вы потратите 5 Вын на произнесение этой инвокации, любой, кто съест пораженную еду или напиток, в течение следующего часа будет статус Болезнь. Находясь под действием Болезни, цель получает -2 ко всем действиям, снижает свою максимальную Вын на одну четверть и должна делать проверки Стойкости со сложностью 14 на усмотрение мастера игры или страдать от состояния Тошноты. Болезнь можно снять, только если Доктор бросит проверку Лечащего прикосновения с Сл 15 на пораженном персонаже, а затем этот персонаж получит полноценный ночной отдых. Если вы потратите 10 выносливости на произнесение этого призыва, пораженные цели также пострадают от отравления.

**Дистанция:** 4м

**Длительность:** постонное

Защита: нет

### «Черная желчь» Бигелоу

*«Все знают, если ты на Яруге, возле Скала, и увидишь цаплю, лучше не трогай ее. Лучше проголодайтесь или попытайте счастья с ягодами, чем охотиться на цаплю возле хижины «Черной желчи» Бигелоу. Однажды встретил старого ублюдка, и позвольте мне сказать вам, этот человек мог превзойти самого Брувера Хуга, хех! Живет в хижине на Яруге, потому что никто из других друидов его терпеть не может. Большинство людей в Лирии знают его по рассказам о катастрофическом пире барона Людвика много лет назад. Люди барона уже несколько недель охотились на цапель на болотах, готовя пир ко дню рождения старшего сына барона. Бигелоу заметил это и решил сам посетить праздник! Хе».*

-Родольф Казмер

### Кровь горы

**Затраты Вын:** 6

**Эффект:** Взывая к источнику силы глубоко внутри земли, Кровь Горы наделяет цель огромной силой. Атаки цели в ближнем бою нельзя парировать, они наносят двойной разрушающий урон оружию, щитам и доспехам. Кроме того, цель невосприимчива к любому эффекту, который может сбить ее с ног.

**Дистанция:** 6м

**Длительность:** 10 минут

**Защита:** нет

### Печать охоты

**Затраты Вын:** 5

**Эффект:** Применение Печати Охоты на цель позволяет вам изменить то, как ее воспринимают животные и монстры. После применения этой инвокации вы можете пометить до 6 целей как «безопасные» или «добыча». Цель, помеченная как «безопасная», не беспокоит животных, и любой зверь, с которым они сталкиваются, изначально дружелюбен; и любой монстр, с которым они столкнутся, изначально будет нейтральным. Цель с пометкой «добыча» воспринимается как добыча всеми хищными животными или монстрами. Эти существа будут атаковать цель, как только заметят. Обе метки «Добыча» и «Безопасная» кажутся почти идентичными, но с проверкой Образования DC:16 вы можете заметить разницу.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** 1 день

**Защита:** Сопротивление магии

## Инвокации мастера

### Друидский тотем

**Затраты Вын:** 14

**Эффект:** Друидский тотем позволяет вам пожертвовать своим посохом из Дуба и омелы, чтобы создать волшебный тотем, который соединяет вас с миром природы. После произнесения этой инвокации, вы должны пожертвовать фокусировкой, созданой Ритуалом Дуба и Омелы, посадив его в землю. Посох вырастает в двухметровый тотем с 20 хитами, напоминающий местную флору. Находясь в пределах 1 мили от этого тотема, вы всегда считаетесь имеющим Фокусировку со значением 4, все животные считаются дружественными к вам и вашим союзникам, и вы получаете дополнительное преимущество в зависимости от места, где вы разместили тотем. тотем. Вы можете иметь только один активный тотем одновременно, и создание нового тотема превращает старый тотем в немагическое растение.

- **Поля:** Ваша значение Скор равна 12.
- **Горы:** У вас есть сопротивление дробящему, рубящему и колющему урону.
- **Под землёй:** У вас есть Улучшенное Ночное Видение и получите +4 к проверкам Скрытности.
- **Лес:** Если вы потребляете фрукты, выращенные в области вашего тотема, вы получаете значение регенерации 3 на 1 час.
- **Болота:** Вы невосприимчивы к состояниям отравления и болезни.
- **Берег:** Вы можете дышать под водой и не имеете штрафов за бой или маневрирование в воде.
- **Пустыня:** Вы невосприимчивы к экстремальной жаре и всегда можете найти источник воды. Один раз в день, когда вы потребляете воду, собранную в области вашего тотема, вы восстанавливаете всю потерянную Вын.
- **Тундра:** Вы невосприимчивы к условиям Снега и Льда, вас нельзя поджечь или заморозить, и вы получаете сопротивление урону от огня и льда.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** нет

## Гнев природы

**Затраты Вын:** 14

**Эффект:** Гнев природы позволяет вам призвать огромную силу природного мира, чтобы нанести ущерб вашим врагам. В зависимости от местности Гнев природы создает различный эффект, сосредоточенный на вас в радиусе 60 м.

- **Поля:** Каждый ход вы можете полный полный раунд, чтобы либо коснуться нити торнадо в пределах 10 м от вас, либо направить одиночную нить торнадо в зону шторма. Нить торнадо покрывает кубическую площадь 4 м и когда вы направляете его, может перемещаться на 10 м за ход. Если он проходит через через цель или попадает в них, эти цели должны пройти проверку Атлетики против вашей проверки Сотворения заклинаний. Если они терпят неудачу, они получают 4к6 повреждений туловища и отбрасываются на 10 м в направлении, указанном мастером.
- **Горы:** Каждый ход вы можете потратить действие полного раунда, чтобы призвать молнию, которая поразит цель. Цель должна пройти проверку Уклонения/Побега или Атлетики против вашей проверки Сотворения заклинаний, иначе она получит 6к6 повреждений туловища и с вероятностью 50% загорится.
- **Под землей:** Каждый ход вы можете потратить действие полного раунда, чтобы призвать сталагмит или сталактит, чтобы яростно вырваться из камня и нанести удар по одной цели. Цель этой атаки должна пройти проверку Уклонения/Побега, Атлетики или Блока против вашей проверки Сотворения заклинаний или получить 5d6 урона. Каждый призванный сталагмит или сталактит остается до тех пор, пока не будет уничтожен, и считается 2-метровым кубическим укрытием с 20 ПБ.
- **Лес:** Каждый ход вы можете потратить действие полного раунда, чтобы либо призвать клубок корней из земли, чтобы выполнить одно из следующих действий, либо отдать одну команду каждому существующему клубку корней, который вы призвали. Эти корни неподвижны, но имеют эффект Дальней Досягаемости и могут быть использованы для захвата, сбивания с ног, обезоруживания, удушения или обездвиживания. У них есть основа Борьбы 16, если только ваша база Сотворения заклинаний не будет выше.
- **Болото:** Каждый ход вы можете потратить действие полного раунда, чтобы вызвать область болотного газа радиусом 6 м, которая извергается из-под земли. Любой, кто попал в газ, должен пройти проверку Стойкости против вашей проверки Сотворения заклинаний, иначе он заболеет Болезнью. Этот газ остается до окончания инвокации. Кроме того, если открытое пламя присутствует в области этого газа, он взрывается, в результате чего каждое существо находящееся в газе получает 5d6 повреждений туловища и имеет 75% шанс загореться.
- **Берег:** Каждый ход вы можете потратить действие полного раунда, чтобы вызвать мощный водяной смерч из близлежащего водоема, чтобы сбить цели водой под давлением. Две струи воды выбрасываются из носика на одну или две цели в радиусе 20 м. Эти цели должны пройти проверки Уклонения/Побега или Атлетики против вашей проверки Сотворения заклинаний, иначе они получат урон 3d6 и будут отброшены назад на 6 метров.
- **Пустыня:** Каждый ход вы можете потратить полный раунд, чтобы поднять порыв горящего песка в радиусе 6 м. Любые существа в этой области должны пройти проверку Уклонения/Побега или Атлетики против вашей проверки Сотворения заклинаний, иначе они будут ослеплены на 5 раундов и загорятся огнём.
- **Тундра:** Каждый ход вы можете потратить действие полного хода, чтобы вызвать магический вихрь снега и воды вокруг одной цели, чтобы заключить ее в лед. Цель должна пройти проверку Уклонения/Побега, Атлетики или Сопротивления Магии против вашей проверки Сотворения Заклинаний, иначе она будет заключена в сплошной лед. Этот лед обездвиживает цель и удерживает ее от действий. Чтобы вырваться из этого льда, цель должна пройти проверку Силы Сл:16. В качестве альтернативы, если кто-то наносит 10 единиц урона льду или 5 единиц огненного урона льду, это позволяет человеку вырваться на свободу. Любой урон, превышающий 10 (или 5) очков, необходимых для того, чтобы сломать лед, наносится туловищу цели.

**Дистанция:** 60м

**Длительность:** активное (6)

**Защита:** разное

# Инвокации Иерофанта/Фламиники

## Тень Блеобхериса (Блеобхерис )

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Тень Блеобхериса призывает великий дуб, чтобы успокоить сердца людей и зверей. После произнесения этой инвокации все животные становятся послушными, а все затронутые бойцы теряют инициативу и не могут совершать враждебные действия в течение 1 дня. Кроме того, сущность Блеобхериса временно подавляет предубеждения всех затронутых существ, отменяя любые штрафы от Социального положения или чудовищного наследия. В каждый свой ход цель, затронутая этой инвокацией, может действием совершить проверку Сопротивления Магии против новой проверки Сотворения Заклинаний, чтобы отменить этот эффект. Если цель атакована, это заклинание больше не действует на нее.

**Дистанция:** 50м радиус

**Длительность:** 1 день

**Защита:** Сопротивление магии

## Ветры тайги (Гвин Гарн)

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Ветры тайги вызывают зимние ветры Крайнего Севера, чтобы создать метель, которая укроет вас и ваших союзников. Область заклинания погружается в метель, которая ослепляет всех, кто находится в ней, и создает условия Снега и Льда. Любое количество людей, которых вы выберете, не ослеплены метелью, невосприимчивы к условиям снега и льда, а их атаки имеют дополнительный 50% шанс заморозить.

**Дистанция:** в радиусе 1 мили

**Длительность:** 1 час

**Защита:** нет

## Святилище Черной рощи (Каэд Мырквид)

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Святилище Черной рощи позволяет вам настроить себя и любое количество союзников на деревья в радиусе 1 мили. Пока эта инвокация активена, вы можете прикоснуться к дереву и одновременно смотреть сквозь все деревья в пределах 1 мили от вас. Вы можете проанализировать эту информацию и сосредоточиться на конкретном месте, если хотите. Кроме того, вы и любые союзники, которых вы назначите, можете пройти через любое дерево в этой области и выйти из любого другого дерева в этой области. Ваши союзники не могут видеть сквозь деревья, но могут указать, куда они хотят идти.

**Дистанция:** в радиусе 1 мили

**Длительность:** 1 час

**Защита:** нет

## Заговор Матери (Клан Ворона)

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Заговор Матери позволяет вам протянуть руку и призвать до 10 ворон к себе. Каждая из ворон устанавливает с вами телепатическую связь. Эта телепатическая связь позволяет вам бесшумно общаться с ними в пределах 20 м, повышает их Интеллект, Реакцию и Ловкость до 7, дает им 7 очков Ловкости рук и делает их разумными существами, которые следуют вашим приказам, если вы не злоупотребляете ими. Эта телепатическая связь также позволяет вам просматривать их воспоминания, когда вы прикасаетесь к ним физически, и позволяет им всегда знать, где вы находитесь. Наконец, любая ворона, затронутая этим заклинанием, увеличивает урон от когтей с 1d6/2 до 2d6. Вы можете быть связаны только с 10 воронами с помощью этого призыва одновременно, но эффекты на вороне постоянны.

**Дистанция:** ½ мили

**Длительность:** мгновенное

**Защита:** нет

## Колодец знаний (Гединейт)

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Колодец знаний заставляет дерево, к которому вы прикасаетесь, вырастить интегрированный бассейн с флуоресцирующей водой, благословленной природой. Следующие 20 человек, которые пьют из этого бассейна, сразу подвергнутся её эффекту . На один день после употребления воды из бассейна существо получает +4 к Инициативе и Вниманию, становится невосприимчивым к состояниям Ошеломления, Дезориентации и Галлюцинации и может видеть сквозь любые иллюзии. Если существо имело Порог Энергии, равный единице или более, перед потреблением воды, оно повышает свой Порог Энергии на 4, но получает -4 к Сопротивлению Магии. После окончания заклинания дерево возвращается к нормальному состоянию, оставляя только выгравированный символ, уникальный для друида. Существо не может получить выгоду от этой инвокации чаще, чем раз в неделю.

**Дистанция:** 2м

**Длительность:** 1 день

**Защита:** нет

# Продвинутые ведьмачьи знаки

## Сомна

**Затраты Вын:** Разное

**Эффект:** Сомна усыпляет одну цель успокаивающей магией. При применении этого знака, если цель не смогла защититься, она засыпает и считается Дезориентированной до тех пор, пока не проснется через 8 часов. Если вы потратите 2 очка Вын на применение этого Знака, цель проснется, если получит урон, если кто-то разбудит ее или раздастся громкий шум. Если вы потратите 4 очка Вын, цель проснется только в том случае, если она получит урон или если кто-то попытается разбудить ее действием. Если вы потратите 6 очков Вын, цель проснется, только если получит урон или если кто-то попытается разбудить ее действием полного раунда. Если вы потратите 7 очков Вын, цель проснется, только если получит урон. Если у цели нет причин подозревать магическое вмешательство до того, как ее усыпят, она не узнает, что на нее воздействовала магия, когда проснется.

**Дистанция:** 8м

**Длительность:** 8 часов

**Защита:** Сопротивление магии

## Супирре

**Затраты Вын:** Разное

**Эффект:** Нанесение Знака Супирре на поверхность позволяет связать его с точкой в радиусе действия заклинания. При подключении вы можете слышать все, что происходит рядом с этой точкой, как если бы это было прямо рядом с вами, и можете сосредоточиться на одном звуке или разговоре, отключив все другие шумы. Пока этот знак активен, вам не нужно делать проверку Внимания, чтобы услышать какой-либо разговор в связанной точке. Знак может быть связан только с одним местом и должен быть переделан для прослушивания в другом месте. Диапазон действия этого знака определяется количеством очков выносливости, потраченных при применении. При использовании с 1 очком Вын Супирре имеет дальность действия 2 м. За каждое потраченное сверх этого очка выносливости максимальная дальность действия знака увеличивается на 2 м.

**Дистанция:** Разное

**Длительность:** 10 минут

**Защита:** нет

# Ритуалы

| Ритуалы новичка | Ритуалы подмастерья | Ритуалы мастера |
|---|---|---|
| Создание хрустального черепа | Живой доспех | Создание места силы |
| Наполнить трофей | Маяк неестественного | Зачарованный амулет |
| Тиромантия | Туман прошлого | |
| Спорная подвеска | Волшебная гостевая книга | |

## Ритуалы новичка

### Создание хрустального черепа

**Затраты Вын:** 5

**Эффект:** Наполняя существующий череп животного кошки, собаки, птицы или змеи пятой сущностью, вы создаете хрустальный череп, который можно использовать для формирования одного животного этого типа, как показано на стр. 119. Если животное, созданное Хрустальным черепом, умирает, Хрустальный череп можно перезарядить, повторно выполнив этот ритуал, используя только 2 единицы Пятой эссенции и неактивный череп.

**Время подготовки:** 10 рандов

**СЛ проверки:** 14

**Длительность:** мгновенное

**Ингредиенты:** Череп животного, Пятая эссенция (x5)

### Наполнить трофей

**Затраты Вын:** 3

**Эффект:** При правильной подготовке и таксидермизации останков монстра этот ритуал позволяет вам использовать чу физиологию монстра для направления магических эффектов. После выполнения этого ритуала один незачарованный трофей, которым вы владеете, становится постоянным магическим трофеем, который дает преимущества, перечисленные на стр. 124, любому, кто носит трофей и помог убить монстра.

**Время подготовки:** 10 рандов

**СЛ проверки:** 12

**Длительность**: мгновенное

**Ингредиенты:** Трофей монстра, Пятая эссенция (x1), Дымная пыль(x1), Дубильные травы (x10), Огров воск (x1), Эфирная смазка (x2)

## Тиромантия

**Затраты Вын:** 2

**Эффект:** Магическим образом выдерживая или плавя сыр и внимательно наблюдая за его качествами, Тиромантия позволяет вам угадать, будет ли курс действий иметь положительный или отрицательный результат. Когда ритуал проводится, мастер бросает 1d6 и либо прибавляет, либо вычитает полученное значение из 13, чтобы определить СЛ ритуала. Если используемый сыр стандартного качества или ниже (10 крон за единицу), d6 прибавляется к 13. Если используемый сыр высокого качества (30 крон за единицу), d6 вычитается. Затем вы совершаете проверку Наложения ритуала против этой СЛ. После проверки вы можете спросить Мастера, будет ли курс действий иметь положительный или отрицательный результат. Если ваша проверка прошла успешно, Мастер должен ответить правдиво. Если результат действия будет как положительным, так и отрицательным, ответ будет тот, который будет более быстрым. Если вы потерпите неудачу, Мастер даст вам ложный ответ, основанный на частном броске его d6. Если число было нечетным, ложный ответ отрицательный, если число четное, ложный ответ положительный.

**Время подготовки:** 5 раундов

**СЛ проверки:** 13 +/- 1d6

**Длительность:** мгновенное

**Ингредиенты:** Сыр (x2)

## Спорная подвеска

**Затраты Вын:** 6

**Эффект:** Соединив осколок травленого стекла в кулон из волчьего аконита, костей животных и полосок кожи, вы можете создать средоточие темной магии. Этот кулон поглощает хаос, формирующий порчи, и временно хранит его. Пока человек носит его, он освобождается от воздействия всех порч. Если кулон снять в любой момент, все эффекты вернутся. Кроме того, если человек не избавится от всех проклятий к концу длительности этого ритуала, кулон сломается и выпустит поток темной магии. Если это произойдет, человек, носящий кулон, и все, кто находится в пределах 2 м от него, немедленно поражаются рядом порч, выбранных Мастером.

**Время подготовки:** 10 раундов

**СЛ проверки:** 14

**Длительность:** 1 неделя

**Ингредиенты:** Стекло (x2), Кости жтвотных (x1), Аконит (x2), Кожа (x2), мелок (x2), Травильная кислота (x5), пепел (x2)

# Ритуалы подмастерья

## Оживление брони

**Затраты Вын:** 14

**Эффект:** Собрав полный комплект брони с сердцем голема и наполняя сердце магией, вы можете оживить броню как верного слугу. После выполнения этого ритуала броня, которую вы использовали, оживляется и использует блок характеристик живой брони (стр. 204), за исключением Прочности брони, которая равна используемой вами брони. Живая броня не является разумным существом и вечно предана своему создателю. Она выполнит любую задачу, написанную его создателем с помощью письма .

**Время подготовки:** 10 раундов

**СЛ проверки:** 18

**Длительность:** постоянное

**Ингредиенты:** Головная броня (x1), Корпусная броня (x1), Ножная броня( x1), Пятая эссенция (x3), Дымная пыль( x3), Сердце голема ( x1)

## Маяк неестественного

**Затраты Вын:** 14

**Эффект:** Построив мрачный тотем, содержащий мутаген, наполненный пятой сущностью, вы создадите маяк для монстров. После выполнения этого ритуала Маяк Неестественного призывает всех монстров в пределах 1 мили прийти и построить новое гнездо на этом месте. Запах, исходящий от Маяка, со временем становится все сильнее, ежегодно увеличивая радиус его действия на милю. Маяк имеет высоту 2 метра и 20 хитов.

**Время подготовки:** 15 Rounds

**СЛ проверки:** 18

**Длительность:** до уничтожения

**Ингредиенты:** Укрепленная древесина (x4), А Мутаген, Веревка, Кости животны ( x5), Пятая эссенция (x1)

### Туман прошлого

**Затраты Вын:** 10

**Эффект:** Расставив круг из свечей, создав пирамидальную стеклянную скульптуру с лунным осколком в центре и наполнив ее эссенцией призрака, вы создадите волшебный экрнан, вызывающий видение прошлого. При выполнении этого ритуала экран показывает наиболее эмоционально резонансный момент, который когда-либо происходил в этом районе. Этот момент может длиться до 5 минут и воспроизводится на повторе до конца ритуала.

**Время подготовки:** 10 раундов

**СЛ проверки:** 18

**Длительность:** 20 минут

**Ингредиенты:** Стекло (x5), Лунный осколок (x1), Свечи (x5), Эссенция призрака (x2)

### Волшебная гостевая книга

**Затраты Вын:** 8

**Эффект:** Нарисовав символы мелом и углем на арке или дверной раме и поместив маленькую глиняную фигурку, насыщенную пятой сущностью, наверху входа, вы создаете невидимую завесу. Эта волшебная завеса записывает лица всех, кто проходит через нее, и телепатически предупреждает вас, если кто-то, кого вы указали при проведении ритуала, проходит через нее. Занавес хранит записи лиц до окончания ритуала, после чего они сохраняются в глиняной фигурке, которую может просмотреть любой с Порогом Энергии 1 или выше. Эти записи остаются до тех пор, пока фигурка остается нетронутой. Пока ритуал активен, вы можете получить доступ к записям в любое время телепатически, находясь от неё в пределах 100 метров. Вы также должны находиться в пределах 100 м, чтобы Волшебная гостевая книга предупредила вас о входе назначенного человека.

**Время подготовки:** 10 раундов

**СЛ проверки:** 16

**Длительность:** 1 день

**Ингредиенты:** Мелок (x2), Уголь (x2), Речная глина (x1), Пятая эссенция (x1)

## Ритуалы мастера

### Создание места силы

**Затраты Вын**: 18

**Эффект:** Высекая сложные символы на стоячем камне, возведенном в месте слияния двух силовых линий одного и того же элемента, вы создаете Место Силы. Это Место Силы остается на неопределенный срок. Если вы совершаете критический провал при выполнении этого ритуала, ваш результат критического провала всегда равен к 10, и весь камень, используемый для ритуала, взрывается, как если бы он был бомбой (нанося урон 7d6) с радиусом 6 м.

**Время подготовки:** 20 раундов

**СЛ проверки:** 20

**Длительность**: постоянное

**Ингредиенты:** Камень (x40), Инструменты Рунописца

### Зачарованный амулет

**Затраты Вын:** Разное

**Эффект:** Инкрустируя обычный амулет драгоценными камнями с выгравированными магическими символами, вы создаете зачарованный амулет, хранящий знания о наложении определенных заклинаний. При создании волшебного амулета персонаж должен тратить требуемое количество Вын на каждое произнесение заклинания. Если заклинание имеет активную длительность, заклинатель также должен потратить достаточно Вын, чтобы поддерживать его в течение 4 раундов. При создании амулета заклинатель не может использовать магическую фокусировку. Каждое заклинание, которое будет вложенно в амулет, должно быть произнесено быстро, без каких-либо промежуточных действий, иначе процесс Изготовления завершится неудачно.

**Время подготовки:** 15 раундов

**СЛ проверки:** 18

**Длительность**: постоянное

**Ингредиенты:** Простой амулет (x1), Совершенный самоцвет (1 за каждое Заклинание/Инвокацию), Пятая эссенция (x2), Инструменты Рунописца

# Порчи

| Порчи низкой опасности | Порчи средней опасности | Порчи высокой опасности |
|---|---|---|
| Проклятие трезвости | Дурной сглаз | Стеклянные кости |
| Отвратительная порча | Бесконечная потребность | Порча забвения |

## Порчи низкой опасности

### Проклятие трезвости

**Затраты Вын:** 4

**Эффект:** Проклятие сдержанности насыщает желудок субъекта алкоголем и усугубляет последствия опьянения. Если субъект потребляет что-либо, что может привести к опьянению, он немедленно страдает от эффектов Опьянения и Тошноты, поскольку его голова начинает кружиться, а желудок сильно скручивается.

**Опасность:** низкая

**Условия снятия:** Субъект должен собрать спирта стоимостью 40 крон и найти ведро. Затем они должны наполнить ведро алкоголем и окунуть голову. Их голова должна оставаться под поверхностью, пока они не начнут задыхаться. Вытащив их голову из ведра, порча развеется.

### Отвратительная порча

**Затраты Вын**: 4

**Эффект:** Отвратительная порча окутывает объект и делает его отталкивающим. Будучи заколдованным, субъект всегда считается на один уровень ниже в таблице социального положения, если только он уже не был ненавидим. Это влияет на людей той же расы, что и субъект.

**Опасность**: низкая

**Условия снятия:** Субъект должен создать собственное изображение из единиц волокн хана, ячменя и Собачьей петрушки. Затем они должны оскорблять чучело, как если бы они оскорбляли самих себя, до тех пор, пока они не перестанут думать об оскорблениях. Наконец, субъект должен сжечь чучело, чтобы освободиться от порчи.

## Порчи средней опасности

### Дурной сглаз

**Затраты Вын:** 8

**Эффект:** Наложение Дурного глаза на объект плетет вокруг цели паутину несчастья, которая угрожает каждому его движению. Всякий раз, когда субъект совершает критический провал, она должна бросить дважды и выбрать худший результат. Кроме того, Мастеру рекомендуется выбирать время броска всякий раз, всякий раз когда он случайным образом определяет цель угрозы.

**Опасность:** средняя

**Условия снятия:** Субъект должен добыть единицу кораллов Великого моря (50 крон) и превратить их в амулет, пройдя проверку Искусства с СЛ:14. Амулет нужно носить в течение всего полнолуния, и он разобьется на рассвете, освободив вас от порчи.

### Бесконечная потребность

**Затраты Вын:** 8

**Эффект:** Бесконечная потребность заставляет тело субъекта поглощаться ленью и обжорством, требуя больше сна и пищи для нормального функционирования. Субъект должен получать 10 часов непрерывного сна каждую ночь или получить штраф -3 к броскам на Лишение сна. Кроме того, субъект должен принимать пищу 5 раз в день или вдвое уменьшать свою общую Вын на следующий день.

**Опасность:** средняя

**Условия снятия:** Субъект должен голодать в течение 3 полных дней и 3 ночей, пить только воду и спать со сладостями под подушкой. Если испытуемый способен выполнить это быстро и не прикасаться к сладостям под подушкой, порча разрушается утром четвертого дня.

## Порчи высокой опасности

### Стеклянные кости

**Затраты Вын:** 12

**Эффект:** Стеклянные кости волшебным образом делает кости субъекта полыми, делая их склонными к расщеплению. Когда субъект получит Критическое ранение «треснутые ребра», он вместо этого получит Критическое ранение «сломанные ребра». Когда они получают Критическое ранение Перелом Руки/Ноги, они вместо этого получают Критическое Ранение Открытый Перелом Руки/Ноги. Когда они должны были получить Критическое Ранение Небольшой Травмы Головы, вместо этого они получают Критическое Ранение Проломленный Череп. Кроме того, броски, сделанные для стабилизации или лечения этих критических ран, делаются со штрафом -3.

**Опасность:** высокая

**Условия снятия:** Субъект должен приобрести боевого коня, печень тролля, мясо волка, 3 единицы листьев балиссы и бутылку спиртного напитка. Собрав эти вещи, субъект должен обескровить боевого коня, собрав немного крови в котел и добавив печень, мясо и листья, чтобы получилась вонючая похлебка, на приготовление которой уходит 3 часа. Затем субъект должен съесть всю кастрюлю с тушеным мясом в течение 1 часа, а затем выпить бутылку спиртного. Когда они закончат бутылку, порча будет снята.

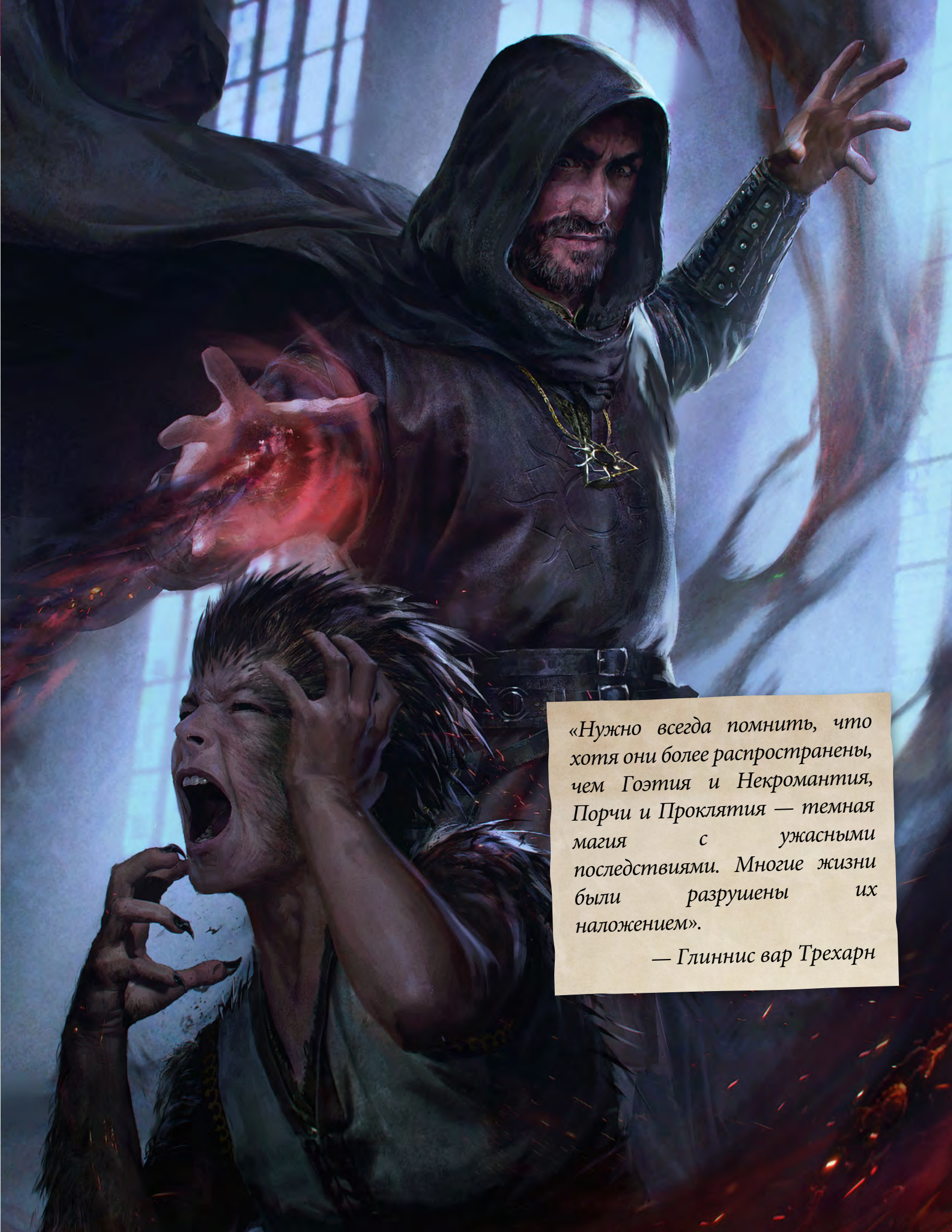
### Порча забвения

**Затраты Вын:** 12

**Эффект:** Порча забвения погружает разум субъекта в густой бульон магического мрака, что затрудняет сохранение знаний и воспоминаний. Субъект больше не может получать О.У. через обучение или изучение и практику, больше не может учить кого-то и больше не может изучать новую магию. Кроме того, один раз в день Мастер может призвать субъекта сделать бросок на Сопротивление Магии с Сл:20 или забыть факт, воспоминание, рецепт, заклинание, инвокацию, ритуал, порчу или знак по выбору Мастера до тех пор, пока порча не будет устранена.

**Опасность: высокая**

**Условия снятия:** Субъект должен сбрить все волосы на голове, а затем приготовить пасту из 2 единиц эссенции воды и 2 единиц речной глины. Затем субъект должен нанести глиной на скальп определенные знаки и подержать под языком единицу optima mater. Они должны молча ждать целый день и ночь, пока глина не высохнет. Когда глина будет удалена со скальпа, optima mater будет вынута изо рта, optima mater станет пепельно-серой, а порча будет снята, возвращая все, что было забыто. Используемая optima mater постоянно окрашена в серый цвет и действует как Фокусировка (2), которую можно использовать только для Порчи, Гоэтии и Некромантии.



*«Нужно всегда помнить, что хотя они более распространены, чем Гоэтия и Некромантия, Порчи и Проклятия — темная магия с ужасными последствиями. Многие жизни были разрушены их наложением».*

*— Глиннис вар Трехарн*

# Магический рынок

*«Предъявите обычному человеку посох с вырезанными вращающимися рунами, увенчанный сверкающим камнем, и он объявит его волшебным. На резьбе может быть написано «собственность Адельхайды», камень окажется стеклом, но из-за своего невежества он будет обращаться с ним как с ценным артефактом мага. Потому что в следующий раз он может взорваться ему в лицо.*

*-Глиннис вар Трехарн*

**Несмотря на заслуженную паранойю по поводу магов и колдунов, большинство людей не могут удержаться от того, чтобы захотеть немного собственной магии. Волшебные предметы, чары, волшебные эликсиры, любовные чары и Бог знает что.**

Проведя некоторое время в сознании ведьмака, я знаю, что эффективные чары и волшебные зелья действительно существуют, и самые сильные из них - инструменты ведьмаков. На протяжении веков ведьмаки использовали эти кусочки магии, чтобы выслеживать самых отвратительных существ на континенте. Тогда можно было бы ожидать, что ведьмаки являются источником многих магических предметов. Это было бы далеко от истины. Несмотря на то, что ведьмаки созданы всевозможной магией, они не маги и не заклинатели. Хотя они могут использовать эти предметы, они не создавали их, и большинство из них не может рассказать вам, как они работают. Нет, те, кто способен создавать эти магические произведения, почти всегда являются магами. Так если это не ведьмачьи тайны, то почему не у всех есть меч с рунами и зелья, позволяющие видеть в темноте? Есть два фактора. Прежде всего, маги предпочитают держать большинство своих магических творений при себе. В некоторых случаях, таких как Мегаскоп или Волшебный Амулет, это происходит потому, что ни один обычный человек не может правильно использовать этот предмет. В других случаях рассматриваемый маг ревностно охраняет секреты своего творения, чтобы оно оставалось редким и особенным, целенаправленно держа массы в неведении. И это, конечно, приводит ко вторичной причине, что эти предметы дороги. Маги, которые не посещают модные собрания, должны как-то зарабатывать деньги. И цена основана на восприятии ценности. Я предполагаю, что любой маг, который переедет в деревню и начнет торговать эликсирами за дюжину яиц, будет преследовася местным магическим сообществом.

Но именно сейчас мы можем с помощью Глиннис отодвинуть эту завесу и дать более подробное объяснение работы магических предметов. Я признаю, что, будучи бывшим директором магической академии, Глиннис знает об этом больше, чем я, и хотя она пыталась объяснить мне теории, теперь я понимаю, что чувствуют мои студенты во время моих малопонятных лекций. Процессы создания стабильных магических предметов эзотеричны и сложны, требуя знакомства с хаосом, на что я не могу претендовать. Я бы, конечно, сидел

## Зелья против эликсиров

*Дорогой читатель, вы, я уверен, сразу же заметите, что зелья, благодаря которым ведьмаки так широко известны, ядовиты для всех, кто не мутировал в испытаниях ведьмаков. Это, конечно, правда, хотя в некоторых случаях обычные «немутанты» получали пользу от этих зелий, и самые опытные алхимики продемонстрировали способность адаптировать эти зелья, чтобы сделать их менее опасными для непосвященных.*

*-Брендон из Оксенфурта*

в последнем ряду на ее занятиях. В то время как магия может спонтанно привязываться к предмету, большинство магических предметов создается с помощью ритуалов, которые требуют особого обращения и магических заклинаний, чтобы связать магию с рунами, кристаллами и другими фокусирующими предметами внутри или на предполагаемом предмете.

А что касается любовных заклинаний, заклинаний, заставляющих людей говорить правду, заклинаний, позволяющих выращивать тыквы и приносить рыбу, то они гораздо чаще выдумываются младшими волшебниками, нуждающимися в деньгах. Эти младшие маги, обладающие одной второстепенной способностью, могут расширить свои «способности» на людей, которые искренне хотят верить во все, что им продают. Некоторые люди могут превратить развалюху в промышленное хозяйство. Уборщица в университете занялась продажей маленьких кукол, сделанных так, чтобы они были похожи на тех, к кому покупатель питает сильную неприязнь. Якобы все, что сделали с куклой, произошло с жертвой. Интересно, что одна из ее кукол действительно работала. Я считаю, что это был один из случаев, который мог попасть в категорию магии по использованию. На это ушло 17 лет, но в итоге жертву сбила повозка. В Оксенфурте фальшивые маги, продающие зелья красоты и волшебные вязальные спицы, встречаются гораздо реже. Нынешняя ненависть к алхимии заставила многих из них сменить профессию.

*—Брендон из Оксенфурта*

### Реликвии

*«Я думаю, что гораздо интереснее то, что предметы сами по себе могут обретать магию. На самом деле я думаю, что это связано с проклятиями и порчами. Если вы сконцентрируете достаточно эмоций, достаточно намерения на предмете, он может приобрести магические аспекты. Если что-то используется снова и снова одним человеком, это может вызвать эмоции или намерение. Деревянные ложки, которыми пользовались бабушки, музыкальные инструменты, которыми пользовались барды, стилеты, которыми пользовались убийцы».*

*—Брендон из Оксенфурта*

### Наложение зачарования

*«Теперь вам, вероятно, будет интересно: «Какого черта все это так сложно?!» Выгравировать руны на моем клинке не так уж сложно. Просто выгравируйте руну и влейте в нее рунический камень! Хех, вот в чем проблема. Я не совсем верно зачаровываю свое оружие. Любой рунописец скажет вам, что выгравировать руну или глиф непросто, если вы хотите извлечь из этого максимальную пользу. Хех, тебе нужны правильные инструменты, много концентрации и времени. Рунические слова и глифы настолько точны, что вы не можете срезать углы при их гравировании. Нужно сделать все очень аккурато, чтобы получить хоть какой-то эффект».*

*-Родольф Казмер*

# Глифы

В то время как большинство известных глифов на континенте расширяют магические возможности пользователя магии, новые глифы обнаруживаются при каждом погружении в руины старших народов. Следующие глифы были привезены на континент из Офира не так давно. Хотя эти глифы редко встречаются на Севере, они иногда продаются в южном Нильфгаарде, а некоторые в конечном итоге попадают в крупные торговые центры, такие как Новиград или Цидарис. Так же, как глифы в Книге основных правил, каждый из этих новых глифов может быть начертан на доспехах с открытым слотом улучшения. Этот глиф является постоянным, и его написание расходует глифовый камень.

| Название | Эффект | Цена |
|---|---|---|
| Связывание | Пока вы носите эту броню, всякий раз, когда у вас будет шанс кровотечения, уменьшите этот шанс на 30%. | 200 |
| Восстановление | Пока вы носите эту броню, всякий раз, когда вы восстанавливаете Очки Жизни, вы восстанавливаете 1 дополнительное очко. | 450 |
| Укрепление | ПБ брони увеличивается на 3. | 100 |
| Сопротивление | Пока вы носите эту броню, вы получаете сопротивление урону, наносимому стихийным источником, таким как огонь или молния. | 300 |

# Зачарование: рунические и глифовы слова

Другая магическая практика, процветающая в Офире, — это зачарование предметов руническими и глифовыми словами. Эти чары объединяют несколько рун или глифов для создания уникального магического эффекта. Эти эффекты могут быть очень мощными, но связывающая их магия очень акуратно сплетена и может быть разрушена другими зачарованиями. Оружие или часть брони могут получить улучшение только одним зачарованием и не могут быть улучшены другими рунами или глифами, даже если на них есть больше свободных слотов для улучшения. Если на оружии или доспехах уже выгравирована руна или глиф, который не является частью желаемого зачарования, эта руна или глиф уничтожается в процессе наложения зачарования.

Если уже присутствующая руна или глиф является частью желаемого зачарования, вы можете добавить его к зачарованию; это означает, что вы можете создавать рунические и глифовые слова со временем.

Чтобы выгравировать чары на предмете, предмет должен иметь необходимое количество открытых слотов улучшения. Малые чары занимают два слота улучшения, а большие чары — три. Вы не можете получать преимущество от одних и те же зачарований несколько раз, даже если они находятся на разных предметах.

## Рунический слова

| Название | Рунический слот | Предмет | Эффект |
|---|---|---|---|
| Горение | Малый | Оружее | Ёльзэ* эйэзнdэQd Wнdэ эльG ж dЖэ* эзж Жн ddэЖэdнqн эйэ Gльзэ эн зУэ * dэнэльQd зЕЪзхdн Нэльзнdеэ ЖЖэdЖ льGЕ ЛЖэG* dэзwЛЖэG dэd хльзЕ ЛЖэG Gльзэ, ЬGЛЖнне* эЖеэнЛльddэЄеGЖ d зУэw dэd GннэdЄеQЖ d зУэw* еНЖ ЖЛЖ эзУGн Нэльзнеэ нqн ЖэG, ШльG ж dЖ эЖ Лзхж dУйЖн ъЖэq, |
| Отражение | Большой | Оружее | НЖйхЖ Wнdэ эльG ж dЖэ* еQ эзж ЖнЖ НхЖЖйнq Лльзеэльd эйэ +4 Н еэйе dэ Еэйdзеэ Qэ эйеQdэзэ еЖйхЖЖ эльG ж dЖэ* dзЖхйе еэ Еэйн эйгъЖЖЖЖ эйе хйЖэq эйнйdйе* Єнзеэ Лйльdльзеэйнq йнйdG, РНЖd еэйе Еэльзнэd ЛльЖеэзНЖЖзdн Еэльзнэd йнйdd йнйdGwЛЖЖЖ* еQ эзж ЖнЖ еQЕльйнq ъЖЖэq е ЛльЖхЖЖйЖ / . э, Гнйе ъЖЖэq хзЖж эйе ЛльЖхЖльdэ нq dйЛdнЖЖ хЖdНнеdЖ Лльзнеdе еэйе ЖХЖ ЛЖЖеЖЖЖЖ

## Глифовы слова

| Название | Слот зачароваия | Предмет | Эффект |
|---|---|---|---|
| Баланс | Малый | Любая броня | ТҗыЄХҗdХ ЬдҗҗҕыҗҗҗҗНнd ҳҕdжХҗddд Wнҗдд Ҕлҗҗd ҐХҗq ε ыХнНҳ җы /, |
| Заблуждение | Малый | Головная броня | Ъҗдыы ҕQ җҗНdнХ WнG Ҕлҗҗw* ҕQ ЛҗҗGЄыХнХ ) / д Ўылddҗҗ* НҗХ ε җХҗG ҕdҳG* ы ныджХ д ЦdҳҗлНнҕG, |
| Вес | Малый | Любая броня | ЪҗдыdынХҗq ЪлҗЄҗҗНнd Wнҗдд Млҗҗd GҕХҗdЄХҗ җы 0* җҗ ХҳҗҗЬдҗҕыҗҗҗНнq ҳҕdжХҗddд GҳҕыdҕыХнНҳ , РНҗd Wнҗн НdҗҕҗҗdНлҗҗqdGХнНҳ җы ҳҗНлХҗыҗ Нҗ dҗыЄХҗdХҗ ЬдҗҕыҗҗҗНнq ҳҕdжХҗddд* лыҕҗҗQҗ .* dҗыЄХҗdХ җыҳлGddd җНныХнНҳ лыҕҗҗQҗ ., |
| Защита | Большой | Туловищная броня | Ъҗдыы ҕQ җҗНdнХ WнG Ҕлҗҗw* ҕы ε d ЎЪ GҕХҗdЄdҕыwнНҳ җы 3, |
| Возмездие | Большой | Любая броня | Хҗҳҳы ҕQ җҗНdнХ WнG Ҕлҗҗw* ХНҗd ҕQ ЛҗҗGЄыХнХ Glҗҗ җн ыныдd* ыныдGwJddд ЛҗҗGЄыХн 1 җЄдыы Glҗҗы НҕҗҗҗG нGҗҗҕdJы* дҗнҗлQХ җХ җҗҳGн ҕQнq дыҕҗҗдddлҗҕыҗQ ҔлҗҗХд |
| Вращение | Малый | Ножная броня | Ъҗдыы ҕQ җҗНdнХ WнG Ҕлҗҗw* ыныдGwJdХ җХ ЛҗҗGЄыwн ҕҗҗGНыы* ыныдG ҕыНн dd+dы ЛлХҳХҗҗҕ ҕы ε Хҳҗ дҗҗGНыы җҕdҗлы, |
| Сияющий | Малый | Туловищная броня | Ьҗҕхл ε dҕ ҳХдНнҕdХ* ЄнҗҕQ җынХлХнq лGҗdЄХНдҗХ Нҗҗҕҗ җы Нҕҗdҕ ҳҗНлХҕыҕ* ҕQ җҗжХнХ дыНнынҕdнq dҕ ddҗGЄынq Нҕ Хн җы лыННнҗ җdd ҳҗ 4 җХнлҗҕ җн ҕыН ҕ нХЄХҗdХ 1. җdҗGн* Лҗҳҗ ҕ Glҗҕ Хҗq Нҕ Хны ҳҗ Glҗҕ җ ҳҗХҕҗҗҳҗ Нҕ Хны, Ьҕ Хн Wнҗд Ҕлҗҗd ҕҗdҳХдНнҕ GХн җы җҗҗНнлҗҕ Нҗ НҗынҕҗНнqw dҗd ҕҗНллddҗЄdҕҗНнqw д Нҕ ХнG dҗd Нҗҗҗ ХЄҗҗҗG Нҕ ХнG, |

# Создание зачарований

Можно воссоздать старые методы создания чар, но необходимые требования часто делают это дорогостоящим мероприятием. Прежде чем создавать чары, мастер должен иметь схему чар, компоненты и набор инструментов Руописца. Если предмет, который вы пытаетесь зачаровать, уже имеет одну из рун или глиф, требуемых для зачарования, он может быть засчитан в состав компонентов зачарования и не будет уничтожен.

Если зачарование не удалось, вы можете сделать попытку восстановления, сделав ту же проверку Ремесла еще раз. Если вы преуспели в этом броске, вы можете оставить одну руну или глиф, использованный в чарах. Остальные потеряны.

| Чертежи подмастерья | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Название** | **Сл изготовления** | **Время** | **Компоненты** | **Доплата** | **Цена** |
| Рунное слово: Горение | 15 | 1 час | Чернобог (x1), Даждьбог (x1) | 1175 | 2150 |
| Рунное слово: Размещение | 15 | 1 час | Марена (x1), Стрибог (x1) | 1075 | 2150 |
| Рунное слово: Сохранение | 15 | 1 час | Девана (x1), Марена (x1) | 1150 | 2300 |
| Рунное слово: Продление | 15 | 1 час | Перун (x1), Сварог (x1) | 1175 | 2150 |
| Рунное слово: Стригущий | 15 | 1 час | Велес (x1), Зоря (x1) | 1150 | 2300 |
| Глифово слово: Баланс | 15 | 1 час | Глиф восстановления (x1), Глиф укрепления (x1) | 550 | 1100 |
| Глифово слово: Заблуждение | 15 | 1 час | Глиф огня (x1), Глиф воды (x1) | 1150 | 2300 |
| Глифово слово: Вес | 15 | 1 час | Глиф восстановления (x1), Глиф укрепления (x1) | 550 | 1100 |
| Глифово слово: Вращение | 15 | 1 час | Глиф связывания (x1), Глиф укрепления (x1) | 300 | 600 |
| Глифово слово: Сияющий | 15 | 1 час | Глиф воздуха (x1), Глиф сопротивления (x1) | 875 | 1750 |

| Чертежи мастера | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Название | Сл изготовления | Время | Компоненты | Доплата | Цена |
| Рунное слово: Отражение | 21 | 1 час | Чернобог (x1), Перун (x1), Стрибог (x1) | 1650 | 3300 |
| Рунное слово: Истощение | 21 | 1 час | Стрибог (x1), Триглав (x1), Велес (x1) | 1675 | 3350 |
| Рунное слово: Омоложение | 21 | 1 час | Перун (x1), Сварог (x1), Триглав (x1) | 1750 | 3500 |
| Глифово слово: Защита | 21 | 1 час | Глиф земли(x1), Глиф магии (x1), Глиф сопротивления (x1) | 1450 | 2900 |
| Глифово слово: Возмездие | 21 | 1 час | Глиф земли (x1), Глиф земли (x1), Глиф укрепления (x1) | 1250 | 2500 |

## Добавление дополнительных слотов

Процесс зачарования предметов не так уж распространен в мире Ведьмака, а это означает, что многие предметы практически не имеют места для зачарования. Однако с помощью сложного и дорогостоящего процесса мастер может добавить пустой слот улучшения к оружию или доспеху. Для этого у предмета должна быть полная Надежность или ПБ, а у мастера должен быть набор инструментов для изготовления, 4 единицы метеорита, 2 единицы дымной пыли и чертеж слота улучшения. При выполнении этих предварительных условий мастер может потратить 4 часа на проверку Ремесла, чтобы попытаться добавить слот улучшения к предмету. Этот новый слот улучшения может содержать только руны или глифы, а у предмета может быть максимум 3 слота улучшения.

| Чертежи мастера | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Название | Сл изготовления | Время | Компоненты | Доплата | Цена |
| Слот зачарования | 25 | 4 часа | Метеорит (x4), Дымная пыль(x2) | 684 | 1368 |

*«Однажды я видела офицера, написавшего руну на своем мече на поле боя. В то время как это было эффективно в ограниченном смысле, это было также довольно грязно. Все волнистые линии и почти нет чистых углов. Это была такая трата замечательного артефакта. Помните, всегда лучше найти обученного профессионала, если вы хотите, чтобы ваше оружие было зачаровано».*

*-Глиннис вар Трехарн*

# Эликсиры

*“Если мне не изменяет память, Узурпатор однажды поручил лучшим алхимикам Империи переработать зелья, украденные у ведьмаков из Школы Змеи. Очевидно, эта попытка была менее чем успешной, но она могла привести к некоторым эликсирам, используемым нильфгаардскими лазутчиками.*

*-Глиннис вар Трехарн*

В то время как волшебные зелья чаще всего ассоциируются с ведьмаками, существует множество волшебных эликсиров, продаваемых магами и алхимиками, которые совершенно безопасны для употребления немутантами. Эти эликсиры используют магически активные алхимические соединения и пятую эссенцию, чтобы изменить физиологию выпившего нужным образом. Многие рыцари, маги и дворяне в течение дня носят при себе флаконы с различными эликсирами для различных нужд; делая бизнес прибыльным в тех областях, где он не является незаконным.

Это, конечно, породило орды торговцев эликсирами, которые торгуют подкрашенной водой и алкоголем, смешанным с неизвестными травами. Все настоящие эликсиры считаются редкими и обычно продаются только магами или высококвалифицированными алхимиками.

Хотя они достаточно безопасны для употребления, они все же токсичны в больших дозах, а это означает, что персонаж, не являющийся ведьмаком, страдает от токсичности выше 100%, как и у ведьмака.

### Эволюция эликсиров

Во многих случаях представленные здесь эликсиры либо основаны на печально известных ведьмачьих зельях, либо послужили основой, на которой были созданы ведьмачьи зелья.

### Низушки и эликсиры

К сожалению, из-за своей невосприимчивости к магии низушки не могут получить пользу ни от одного эликсира, независимо от того, сколько он выпьет. Однако на них все еще может воздействовать Токсичность эликсиров.

| Название | Доступн. | Эффект | Токсичность | Вес | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| Анаболические стероиды | Р | Употребление Анаболических Стероидов дает персонажу +10 к максимуму хитов и +2 к Стойкости и Силе на 10 минут. С другой стороны, это делает пьющего невероятно агрессивным по отношению ко всем на 1 час. | 50% | 0.1 | 165 |
| Последняя надежда | Р | Неудачная копия исцеляющего лекарства дриад Брокилона, Последняя Надежда может излечить самые тяжелые раны за определенную плату. Его питье лечит 1 критическую рану выпивающего, но эта критическая рана не заживет сама, если только Доктор не совершит проверку Лечащего прикосновения с СЛ:24, чтобы повторно нанести критическую рану, а затем снова вылечит ее Лечащим прикосновением. | 75% | 0.1 | 200 |
| Молния | Р | Молния — результат попытки воссоздать ведьмачье зелье «Удар молнии». Он дает пьющему +3 к урону при вашей следующей физической атаке. | 75% | 0.1 | 75 |
| Мангуст | Р | Любимец придворных и знати, Мангуст делает пьющего невосприимчивым к состоянию отравления на 30 минут. | 50% | 0.1 | 50 |
| Путник | Р | Пьющий отказывается от сна на 24 часа. Раньше солдатам давали дозу Путника, чтобы они могли пересечь большую территорию без особых усилий. Стоимость этого зелья быстро сделала его нежизнеспособным для больших армий. | 50% | 0.1 | 64 |
| Буря | Р | Буря направляет магию стихий вокруг человека. При совершении атаки или произнесении заклинания, которое может вызвать эффекты Огонь, Заморозка или Сбит с ног, вероятность наложения эффекта увеличивается на 10%. | 50% | 0.1 | 52 |

## Создание эликсиров

Создание эликсиров — это процесс, который требует больших денежных вложений и навыков. В дополнение к перечисленным здесь ингредиентам, для создания эликсиров всегда требуется 1 бутылка алкогеста.

| Формулы подмастерья | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Название** | **Сл изготовления** | **Время** | **Ингридиенты** | **Цена** |
| Анаболические стероиды | 16 | 1/2 часа | | 330 |
| Молния | 16 | 15 минут | | 150 |
| Мангуст | 15 | 15 минут | | 100 |
| Путника | 16 | 15 минут | | 128 |
| Буря | 15 | 15 минут | | 104 |

| Формулы подмастерья | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Название** | **Сл изготовления** | **Время** | **Ингридиенты** | **Цена** |
| Последняя надежда | 22 | 1 час | | 400 |

# Магические предметы

### Ношение амулета

*«Я носила зачарованный амулет один или два раза в жизни. Империя держит несколько таких в Гвейсон Хайль, чтобы учитель мог произнести определенное заклинание, когда это потребуется Империи. Несомненно, опыт далеко не приятный, но и не особо мучительный. Усталость терпима, но значительно усложняет управление классом молодежи».*

*— Глиннис вар Трехарн*

По всему Континенту зачарованные или магические предметы варьируются от редких и востребованных до настолько обычных, что они вполне могут быть обыденными. В основном, это благодаря тому, как изготавливаются магические предметы. В мире Ведьмака большинство магических предметов изготавливаются одним из двух способов. Первый и наименее распространенный метод — это магия окружающей среды и моменты сильных эмоций. Так было создано множество много реликвий. Что-то вроде проклятия, предмет может иметь магию, применяющуюся к предмету каким-то неожиданным образом. Чаще магический предмет изготавливается магом, жрецом или друидом для определенной цели. Этот предмет служит своей цели для пользователя магии и может никогда не попасть в обращение. Но часто рассматриваемый маг решает продать этот предмет, они учат других, как его сделать, или его крадут и воспроизводит кто-то другой. И именно столько волшебных предметов из этого списка распространились по всему Континенту.

При этом большинство магических предметов все еще довольно редки, поскольку знания и сила для их создания также редки, и большинство магов ревниво охраняют секреты своего ремесла. Есть даже некоторые магические предметы, которые настолько стары, что сведения о том, как они появились, утеряны со временем. Эти предметы чаще всего находят в гробницах и руинах старшего народа, заброшенных так давно, что даже старшие народы понятия не имеют, что это такое. Как и у реликтовых предметов, у магических предметов есть Сл Образования, которую нужно бросить, чтобы определить природу предмета. В качестве альтернативы, эту проверку можно сделать с помощью Магического познания.

## Зачарованный амулет (СЛ Образования :14)

Зачарованные амулеты создаются волшебницами и магами в качестве резервуара магии и позволяют магам произносить заклинания, которые в противном случае произнести они были бы не в состоянии. В более поздние годы секреты создания зачарованных амулетов попали в руки Круга друидов Майены, и, как говорят, Церковь Вечного огня также владеет несколькими зачарованными амулетами, которые они забрали у казненных магов.

### Камни силы

Камни силы широко распространены в мире магических предметов. Эти ограненные драгоценные камни хранят магию и заложенные команды. В большинстве случаев они используются как пульты дистанционного управления для магических предметов, но их также можно использовать для создания предметов с очень простыми автоматизированными ответами, такими как Стражи Камней Силы.

Каждый зачарованный амулет считается предметом Фокусировки (2). Кроме того, создатель зачарованного амулета может наделить его способностью накладывать от 1 до 4 заклинаний. Магия внутри амулета требует выносливости владельца для активации заклинаний, и владелец должен иметь достаточно высокий порог энергии, чтобы использовать заклинание из амулета. При произнесении заклинаний из зачарованного амулета владелец не может использовать какую-либо другую фокусировку, кроме амулета, чтобы снизить стоимость выносливости. Кроме того, зачарованный амулет может позволить жрецам и друидам произносить заклинания, как если бы они были магами.

Однако зачарованные амулеты имеют недостаток. Если в амулет было вложено более одного заклинания, создатель также должен выбрать недостаток из следующего списка. Эти недостатки сохраняются до тех пор, пока зачарованный амулет надет, и в течение 24 часов после этого. Недостатки могут быть:

- Максимальное количество хитов владельца уменьшается на 5.
- Носитель испытывает постоянную головную боль, что дает ему -1 к Инт, Воле и Реак.
- Носитель быстрее утомляется и снижает свою максимальную выносливость на 10.

## Формула заклинания (СЛ Образования :14)

Формулы заклинаний используются учителями магии, чтобы убедиться, что их ученики понимают лежащие в основе теории и риски, связанные с наложением определенных заклинаний. В то время как многие непрофессионалы верят, что эти бумаги обладают магическим потенциалом (и многие из них продаются как таковые), никакое заклинание не может быть произнесено с помощью формулы заклинания. При использовании формулы заклинания вы получаете +2 к проверке навыка, чтобы выучить конкретное заклинание, инвокацию, порчу, знак или ритуал.

## Портальные врата (СЛ Образования :18)

Портальные врата — древнее транспортное средство, использовавшееся эльфами давным-давно. По сути, они такие же, как стоячий портал, но фиксируются между двумя точками. На континенте осталось много сломанных и неработающих порталов. Пока портальные врата остаются неповрежденным, их магия достаточно сильна и надежна, чтобы доставлять людей, пересекающих его, к точке выхода. Вход в портальные врата мгновенно телепортирует вас в точку, указанную его создателем. Проверка Магического познания Сл:14 позволяет магу узнать, куда ведет портал, прежде чем пересечь его. Существует множество различных активаторов портальных врат, начиная от паролей, которые нужно произносить вслух, и заканчивая небольшими драгоценными камнями, называемыми камнями силы, которые необходимо носить с собой, чтобы открыть портал..

## Зеркало желаний (СЛ Образования :16)

Никто не знает, когда эти зеркала были созданы, кем и с какой целью. Все, что известно, это то, что небольшое их количество было распространено по всему континенту, продано странствующим торговцем. Сначала эти зеркала украшали стены роскошных поместий и замков, но по мере того, как их магические свойства стали проявляться, они стали просачиваться на черный рынок и в частные коллекции. Эти волшебные зеркала очень опасны, и их эффекты повсеместно используются родителями, чтобы предостеречь своих детей от слишком долгого пребывания перед зеркалом и избежать тщеславия.

Зеркало желаний позволяет человеку увидеть свои самые сокровенные желания внутри. Глядя в зеркало, зритель видит свой идеальный образ себя в месте, о котором он всегда мечтал, и владея всей собственностью, о которой он мечтал. Глядя в зеркало, человек впадает в своего рода транс, видя себя в зеркале, наслаждаясь обильной жизнью за стеклом. Эти видения быстро вызывают привыкание, и, взглянув в зеркало один раз, зритель должен сделать проверку Сопротивления Магии Сл:18. В случае неудачи зритель вынужден смотреть в зеркало не менее 1 часа каждый день. В конце каждого периода зритель может сделать новую проверку Сопротивления Магии. В случае неудачи продолжительность увеличивается на 1 час в течение следующих 24 часов. В случае успеха продолжительность уменьшается на 1 час.

Кроме того, за каждый день, когда зрителю не удается посмотреть в зеркало, продолжительность уменьшается на 1 час. Когда продолжительность становится равной 0 часов, зритель больше не находится под магией зеркала. Если продолжительность когда-либо достигает 24 часов, зритель больше не может отвести взгляд от зеркала даже для основных потребностей, таких как еда и питье. Без посторонней помощи они могут погибнуть.

Если зеркало разбить, пока кто-то находится под его влиянием, этот человек становится угрюмым и депрессивным на месяц после этого. Им кажется, что сама их жизнь разбита вдребезги и ничто не приносит им даже малейшей радости. Это налагает -2 на все действия, которые они предпринимают.

## Глаза Нехалены (СЛ Образования:16)

Глаза Нехалены — редкие магические предметы, которые начали появляться в последнее десятилетие. На этих круглых каменных табличках есть надписи сложной вариации символа Нехалены, нордлингской богини судьбы и иллюзий. Держа табличку в воздухе и взывая к богине, человек может попытаться развеять иллюзии. Выполнив действие, вы можете совершить проверку Сотворения Заклинания с бонусом +4 против первоначальной проверки, сделанной для создания иллюзии или Сл, установленной мастером. Если вам это удастся, иллюзия исчезнет. Глаз Нехалены не требует, чтобы вы тратили выносливость, чтобы рассеять иллюзию.

Путешественники Севера замечали одинокого человека, закутанного в тяжелую кожу и меха, оставляющего такие вещи богине в отдаленных святилищах. Конечно, возрождение глаз также привело к появлению нового рынка поддельных глаз Нехалены, так что относитесь к тому, что вы слышите на рынке Новиграда, с недоверием.

## Четырехлистный клевер (СЛ Образования: 10)

Ходят слухи, что эти волшебные сушеные клеверы с четырьмя листами дарят озорные реликты, известные как григгы, людям, которые им помогают, или в качестве утешения жертвам их шалостей. Чаще всего их можно найти на рыночных прилавках, торгующих магическими товарами. Четырехлистный клевер временно дает +1 к вашей Удаче. Не предпринимая никаких действий, вы можете потратить этот Четырехлистный клевер, чтобы получить +1 к следующей проверке. Как только эта проверка будет совершена, клевер распадается.

## Хрустальный череп (СЛ Образования:16)

Многим магам очень удобно иметь под рукой маленькое животное для выполнения поручений и доставки писем, но не на столько удобно, чтобы постоянно ухаживать за домашним животным. Эта дилемма породила Хрустальный череп, кристаллизованный череп животного, пронизанный магией, который может превращаться в физическое животное. При произнесении слова активации череп превращается в животное, от которого он произошел (кошка, собака, птица или змея). Животное реагирует на ваши мысленные команды, пока вы находитесь в пределах 50 м, и будет вести себя как обычное животное своего вида, если вы не дадите ему никаких команд. После смерти животное превращается в инертный хрустальный череп. Хрустальный череп можно перезарядить, выполнив ритуал «Создание хрустального черепа» (см. стр. 102), используя только 2 единицы Пятой эссенции и неактивный череп. Животное, вызванное из черепа, всегда одно и то же животное.

## Волшебная эльфийская веревка (СЛ Образования:18)

Изготовленные эльфами и разносимые по всему континенту эльфийскими разведывательными отрядами, эти туго сплетенные белые веревки пропитаны магией, которая позволяет им двигаться по воле их владельца. Веревка может скручиваться и цепляться за тянущихся к ней людей, обвязываться вокруг предметов, на которые она наложена, и притягиваться обратно к владельцу. Хотя веревка способна обвязать себя вокруг людей, она никогда не делает этого достаточно быстро, чтобы схватить сопротивляющееся существо. Поднимаясь по этой веревке, вы получаете бонус +5 к проверкам Атлетики, сделанным для лазания. Наконец, веревка, несмотря на свою хрупкую природу, практически не ломается, способна выдержать 300 кг веса и выдержать 50 единиц урона.

### Сила принуждения

*«Мне посчастливилось ни разу не заглянуть в зеркало желаний или встретить человека, который их продал. Но я видел людей, которые это сделали. Хех, не очень красивое зрелище. Так погрузились в свои сны, что перестали есть и пить и зачахли. Просто шелуха перед каким-то стеклом».*

*—Родольф Казмер*

### Саботированные Мегаскопы

*«Маг в Нильфгаарде нередко страдает от последствий поврежденного мегаскопа. Невооруженным глазом практически невозможно заметить повреждение, необходимое для дестабилизации мегаскопа, и оно может быть вызвано малейшим падением. Тем не менее, ходят слухи, что агенты Империи подбрасывают поврежденные драгоценные камни в мегаскопы магов, которых они считают опасными или близкими к мятежу.*

*— Глиннис вар Трехарн*

## Инструменты Рунописца (СЛ Образования:16)

Помимо повседневных ремесленных инструментов, используемых для написания рун и глифов, инструменты Рунописца содержат сверхтонкие долота, металлические направляющие и стабилизирующие составы для закрепления магии зачарования. Для создания рунических и глифовых слов требуется набор инструментов Рунописца. Кроме того, руны или глифы выгравирование на предмете с помощью набора инструментов Рунописца в течение ½ часа дает дополнительное преимущество в зависимости от руны или глифа:

- **Руна Чернобога**: Ваше оружие получает урон только в том случае, если выпало значение 1 или 2.
- **Руна Даждьбога:** Шанс возгорания повышается до 40%.
- **Руна Деваны:** Вероятность кровотечения повышается до 40%.
- **Руна Марены:** Шанс отравления повышается до 40%.
- **Руна Перуна:** Каждый раз, когда вы используете кубик адреналина, если выпало значение 1, вы оставляете кубик.
- **Руна Стрибога:** Шанс ошеломления повышается до 40%.
- **Руна Сварога:** Вместо Пробивания брони ваше оружие получает Улучшенное Пробивание брони.
- **Руна Триглава:** Штраф к Дезориентации повышается на 1.
- **Руна Велеса :**Оружие также получает эффект Фокусировки (1).
- **Руна Зори:** Шанс заморозки повышается до 40%.
- **Глиф земли:** Бонус к СЛ заклинаний увеличивается на 1.
- **Глиф воздуха:** ТБонус к СЛ заклинаний увеличивается на 1.
- **Глиф огня:** Бонус к СЛ заклинаний увеличивается на 1.
- **Глиф воды:** Бонус к СЛ заклинаний увеличивается на 1.
- **Глиф магии:** Бонус к СЛ заклинаний увеличивается на 1.
- **Глиф восстановления:** Дополнительно увеличивает ХП на 2.
- **Глиф Укрепления:** Дополнительно увеличивает ПБ на 1.
- **Глиф сопротивления:** Дополнительно увеличивает Сопротивлению магии на 1, пока носите эту броню.
- **Глиф Связывания**: Вероятность сопротивления кровотечению повышается до 40%.

## Мегаскоп (СЛ Образования :14)

Мегаскоп, одно из самых сложных чудес магического мира, представляет собой устройство, состоящее из нескольких линз, магических фокусировок и идеально обработанных драгоценных камней. Трудно точно определить, кто и когда изобрел Мегаскоп, но он стал предметом домашнего обихода волшебной элиты. Это сложное приспособление фокусирует силу мага и помогает использовать магию на больших расстояниях, особенно телепортацию и связь.

Мегаскоп должен быть расположен широким кругом на плоской поверхности и активироваться человеком с Порогом Энергии не менее 1. Для активации Мегаскопа не требуется специального ритуала. После активации Мегаскоп можно использовать одним из двух способов. Во-первых, Мегаскоп можно использовать для связи с другим человеком с помощью Мегаскопа или Телекоммуникатора. Нет земного предела дальности связи, но Мегаскоп не может облегчить связь с вещами за пределами измерения, в котором он используется. Получатель сообщения может выбрать ответ на сообщение; в этом случае Мегаскоп создает спектральную форму получателя внутри круга, позволяя общаться, как если бы участники находились в одной комнате. Во-вторых, Мегаскоп можно использовать с проверкой Сотворения заклинаний СЛ:16, чтобы увидеть человека, с которым пользователь имеет сильную эмоциональную связь. Если просматриваемый человек является магом, он может почувствовать прорицание, если бросит проверку Магического познания, которая превосходит вашу первоначальную проверку Сотворения Заклинаний, но он не может видеть, кто за ним шпионит. Этот удаленный просмотр может поддерживаться до 10 минут, прежде чем соединение исчезнет, и пользователь должен быть полностью сосредоточиться на мегаскопе.

Кроме того, после установления соединения Мегаскоп может действовать как канал для телепортации. Пока ваш Мегаскоп подключен к человеку или удаленно наблюдает за ним, вы можете использовать заклинания Телепортация или Постоянный Портал, чтобы переместиться в это место. Если вы используете Телепортацию, для телепортации не требуется проверка Сотворения Заклинаний.

К сожалению, сложный характер Мегаскопа означает, что для безопасного использования он должен находиться в идеальном рабочем состоянии. Если один из драгоценных камней в Мегаскопе хоть немного поврежден, Мегаскоп становится нестабильным. Драгоценный камень можно повредить, если его ударить, выбить из Мегаскопа, поцарапать или сделать что-то еще, что может испортить его идеальную поверхность. Кроме того, из-за чрезвычайно магической природы мегаскопа, любое количество двимерита в пределах 3 м от мегаскопа повредит все драгоценные камни на почти незаметном уровне.

Если это происходит, когда вы общаетесь с кем-то или пытаетесь активировать Мегаскоп с поврежденным или несовершенным драгоценным камнем, изображение становится немного более шатким, чем обычно, и для этого требуется проверка на Внимания с Сл: 20. Однако реальная опасность возникает, когда вы пытаетесь удаленно рассмотреть цель или телепортироваться через поврежденный Мегаскоп. Если вы пытаетесь удаленно рассмотреть цель через поврежденный Мегаскоп, СЛ увеличивается до 25, и если вы не проходите эту проверку, все поврежденные драгоценные камни в Мегаскопе взрываются, нанося 1d6 повреждений каждому месту на теле любого в пределах 4 м. Это делает Мегаскоп бесполезным, пока Идеальные драгоценные камни не будут заменены. Если вы попытаетесь телепортироваться через поврежденный Мегаскоп, произойдет нечто гораздо хуже. Если вы используете заклинание Постоянный портал с поврежденным Мегаскопом, заклинание автоматически терпит неудачу, как если бы вы выкинули критический провал со значением 10, и все 3 драгоценных камня в Мегаскопе взорвутся, нанося 3d6 урона каждому месту на теле любого, кто находится в пределах 6м. Если вы попытаетесь использовать заклинание Телепортации в поврежденном Мегаскопе, магия начнет яростно разрывать вас на части. У любого, находящегося в диапазоне его Скор, есть один шанс совершить проверку Атлетики с СЛ:14, чтобы удалить поврежденный кристалл, прежде чем ваше тело будет разорвано на части, а отдельные части разбросаны по всему континенту. Если это удастся, Мегаскоп отключится, и вы не пострадаете. Если же нет, вы умрете мучительной смертью.

### Цена магии

Обратите внимание, что цены, представленные здесь, следует использовать в качестве ориентира. Маги могут продавать эти предметы дороже или дешевле в зависимости от их ситуации.

## Силовые охранные камни (СЛ Образования:16)

Эти скульптурные драгоценные камни зачарованы, чтобы защитить область от незваных гостей. Хотя камень силы сам по себе представляет собой небольшой драгоценный камень, его можно разместить в различных местах. Силовые охранные камни могут принимать различные формы, такие как двери, статуи или даже люстры. Похоже, консенсус заключается в том, что Силовые охранные камни должен быть сделан из объекта, достаточно прочного, чтобы противостоять случайному разрушению. Камень силы внутри этого объекта излучает слабую магическую ауру, которая становится тем сильнее, чем ближе он находится, а это означает, что маг может обнаружить его с помощью магической подготовки, а медальон ведьмака будет вибрировать, когда он находится рядом с ним.

Камень силы должен быть настроен на кого-то. Создатель этого объекта может настроить его на кого-то другого, который затем сможет настроить его на других, положив руки на камень. В больших городах вы обнаружите, что почти все дворянские дома охраняются Силовыми охранными камнями той или иной формы, и даже в некоторых резиденциях среднего класса может быть один, охраняющий их ценности.

Существует столько же типов Силовых охранных камней, сколько и магов-параноиков, но три представленных здесь являются наиболее распространенными.

- **Сигнальный силовой камень:** Когда ненастроенное существо перемещается в пределах 6 м от камня, оно посылает телепатическое сообщение тем, кто на него настроен. Камень может только предупредить настроенных существ о том, что кто-то вошел в область, но не может сказать им, кто эти незваные гости.
- **Искровой силовой камень:** Когда ненастроенное существо оказывается в пределах 6 м от камня, он немедленно совершает бросок атаки с основой 10, чтобы выпустить маленькую молнию, наносящую 2d6 урона. От этой атаки можно уклониться или заблокировать щитом. После этого Искровой силовой камень входит в порядок инициативы внизу и атакует каждый раунд, пока в области остается ненастроенный человек.
- **Иллюзорный силовой камень:** Когда ненастроенное существо оказывается на расстоянии 2 м от камня, внутренняя магия создает иллюзорного стража, который, кажется, только что пришел. на место происшествия в пределах 10 м. Охранник одет и вооружен так, как указано при создании камня силы. Иллюзия может выкрикнуть короткую фразу и передвигаться в пределах 10 м от камня. Иллюзия не может ни с чем иначе взаимодействовать и не может ничего повредить. Иллюзия длится 8 часов или пока не будет развеяна.

## Связующая пара (СЛ Образования: 16)

Эти богато украшенные серебряные кольца волшебным образом связаны друг с другом, позволяя владельцам общаться на больших расстояниях и чувствовать, когда их партнеру угрожает опасность. Говорят, что первоначальная пара была создана нильфгаардским магом по имени Айнфра из Маг Турга, которая создала пару для своего возлюбленного, ведьмака на Пути. Схемы этих колец были взяты из ее жилища, когда она исчезла. Некоторые говорят, что она внезапно ушла, почувствовав, что ее возлюбленный в опасности, и больше не вернулась. Ходят слухи, что ее творение теперь широко используется нильфгаардскими шпионами.

Этот предмет всегда поставляется в комплекте из 2 колец. Когда владелец поворачивает кольцо в определенной последовательности вокруг безымянного пальца, он может произнести несколько слов, около двадцати, которые ветер донесет до владельца другого кольца. Сообщение всегда достигает адресата менее чем за сутки, но точное время зависит от расстояния и оставлено на усмотрение Мастера.

Кроме того, кольца вибрируют, когда один из владельцев находится в смертельной опасности, независимо от расстояния между ними.

# Покупка магических предметов

В то время как некоторые маги торгуют волшебными товарами или делают предметы на заказ, индустрия волшебных изделий в мире Ведьмака очень ограничена. Все магические предметы считаются редкими и иногда могут быть найдены в продаже на рынках по всему континенту или продаваться магами, которые хотят финансировать свои другие предприятия.

| Предмет | Цена |
|---|---|
| Хрустальный череп | 700 |
| Связующая пара | 550 |
| Зачарованный амулет (1 заклинание) | 550 |
| Зачарованный амулет (2 заклинания) | 750 |
| Зачарованный амулет (3 заклинания) | 950 |
| Зачарованный амулет (4 заклинания) | 1150 |
| Глаз Нехалены | 575 |
| Четырехлистный клевер | 150 |

| Предмет | Цена |
|---|---|
| Волшебная эльфийская веревка | 350 |
| Мегаскоп | 3500 |
| Силовой охранный камень | 525 |
| Инструменты Рунописца | 550 |
| Формула заклинания (Новичек) | 100 |
| Формула заклинания (Подмастерье) | 200 |
| Формула заклинания (Мастер) | 300 |
| Зеркало желаний | 880 |

*«В Нильфгаарде большинство магических предметов изготавливаются по заказу магами Гвейсон Хайль или ремесленниками, входящими в гильдию, которые придерживаются строгих правил качества своей гильдии. Я уверена, что существует подпольный рынок магических предметов, но я решиал никогда не искать его. Я слышала от Мастера Казмера, что на Севере есть несколько способов купить магические предметы, хотя не все из них заслуживают уважения. Он особенно упомянул замок в Цидарисе, известный как Риссберг. Я слышалаэто имя мимоходом, но так как никогда не путешествовала по Северным Королевствам без армии, я мало что знаю о нем. Он сказал мне, что в этом замке живут маги, которые изготавливают всевозможные магические изделия для продажи на Севере. Хотя из его описания может показаться, что они делают это в основном для сбора средств на собственные неэтичные эксперименты или для проверки результатов указанных экспериментов. Я очень надеюсь, что нильфгаардская армия будет остановлена до того, как они достигнут этого замка. Я могу только представить, что они заставят этих магов сделать во имя Императора...»*

*— Глиннис вар Трехарн*

# Трофеи

Нет ничего необычного в том, что великие воины несут трофеи охоты, на которой они были, или врагов, которых они победили, но десятилетия назад был создан процесс, чтобы наполнить эти трофеи магической силой. Хотя никто точно не знает, кто создал этот процесс, большинство магов сходятся во мнении, что это, вероятно, был один из магов, участвовавших в создании Ведьмаков, поскольку их чаще всего можно увидеть с этими магическими трофеями. Написав руны и часто используя естественные магические структуры в теле монстра, пользователь магии может привязать магический эффект к части мертвого существа.

Когда взрослое чудовище убито, одна часть чудовища может быть удалена и использована как часть Ритуала Наполнения Трофея для создания магического трофея, который дает своему владельцу определенные преимущества, пока он физически касается трофея. Чтобы получить выгоду от трофея, вы должны каким-то образом способствовать убийству монстра, а это означает, что вы не можете получить магические преимущества от купленного трофея. У одного человека может быть только один активный трофей за раз, и попытка нести другой трофей не дает никаких магических преимуществ. Вы можете воспользоваться эффектами другого трофея, потратив 1 час на медитацию над своим трофеем. В дополнение к магическому эффекту каждый трофей, который вы носите, дает +1 к репутации (максимум +4) как к убийце монстров.

| Трофей | Эффект |
|---|---|
| **Проклятые** | |
| Игоша | Вас Опасаются, и если вас уже были Опасались, бонусы удваиваются. |
| Вендиго | Вы невосприимчивы к болезням. |
| Оборотень | Вы получаете +2 к проверкам Силы и Выживания в Дикой местности. |
| **Дракониды** | |
| Куролиск | Ваши атаки имеют 10% шанс ошеломить противника. |
| Феникс | Вы уменьшаете шансы загореться на 50% (минимум 0%). |
| Ослизг | Вы добавляете +2 к Сотворению заклинаний при использовании заклинаний и знаков, основанных на огне. |
| Виверна | Существа, которым вы наносите урон своими атаками, с вероятностью 25% могут быть отравлены. |
| **Элементали** | |
| Земляной элементаль | Ваши атаки наносят двойной разрушающий урон оружию, щитам или доспехам. |
| Огненный элементаль | Существа, которым вы наносите урон своими атаками, имеют 25% шанс загореться. |
| Голем | Вы невосприимчивы к кровотечению. |
| Ледяной элементаль | Существа, которым вы наносите урон своими атаками, с вероятностью 25% могут быть заморожены. |
| **Гибриды** | |
| Грифон | При броске на критическое ранение сделайте бросок дважды и сохраните результат по вашему выбору. |
| Мантикора | Вы повышаете СЛ сопротивления или снятия эффектов используемых вами ядов на 2. |
| Суккуб | Ваше социальное положение улучшается на одну ступень (Ненавидимые становится Терпимыми, Терпимые становится Равными). |

| | |
|---|---|
| **Инсектоиды** | |
| Главоглаз | Вы невосприимчивы к яду. |
| Химера | Вы получаете сопротивление рубящему, колющему или дробящему урону. Каждый день вы можете менять тип урона, к которому у вас есть сопротивление. |
| **Некрофаги** | |
| Утковол | Если вы станете целью Некрофага, а в пределах досягаемости есть другая цель, Некрофаг выбирает другую цель. |
| Туманник | Вы получаете +2 к проверкам Скрытности и Ловкости рук. |
| Кладбищенская баба | Вы получаете +2 к проверкам Проведения Ритуалов и Наложению Порчи. |
| **Реликты** | |
| Бес | Вы получаете +2 к проверкам Сотворения заклинаний и Сопротивления магии. |
| Леший | Животные и звери могут понять вас, когда вы говорите, и вы можете вступить с ними в словесную дуэль, чтобы заставить их подчиняться вам. В любом случае животное или зверь никогда не сделает для вас то, чего не сделал бы сам (например, прыгнул со скалы). |
| Шарлей | Вы добавляете +2 к Сотворению заклинаний при использовании заклинаний и знаков, основанных на земле. |
| **Духи** | |
| Хим | Когда наносимый вами урон нейтрализуется броней, ваша цель по-прежнему получает 4 единицы урона, которые проходят через ее броню. |
| Полуденница | Вы становитесь невосприимчивы к страху. |
| Моровая дева | Вас постоянно окружает туча мух. Противники в ближнем бою с вами получают -2 к своим действиям и 10% шанс получить состояние болезни. Вы также получаете -2 к Соблазнению, Убеждению, Внешнему виду из-за мух. |
| **Вампиры** | |
| Брукса | Вы можете телепатически общаться с персонажами в пределах 20 метров от вас. |
| Гаркаин | Если вы хотите вычесть из своего Оглушения при Спасброске от Оглушения, вычтите на единицу меньше. Если нельзя вычесть, ваше значение Ошеломления считается на 1 больше. |
| Катакан | Ваши атаки по существам могут вызвать кровотечение с вероятностью 25% . |
| **Огры** | |
| Циклоп | Когда вы будете оглушены заклинанием, вы можете атаковать ближайшую к вам живую цель, чтобы противостоять эффекту оглушения. Любые другие эффекты от магии применяются как обычно. |
| Скальный тролль | Вы добавляете 1 к множителю дальности метательного оружия, которым вы владеете. |
| Тролль | Чтобы опьянеть, требуется в два раза больше алкоголя, и у вас никогда не будет похмелья. |
| **Звери** | |
| Медведь | Люди, которых вы захватываете, получают штраф -2 при попытке вырваться из захвата. |
| Пантера | Вы удваиваете скорость лазания. |

# Темные искусства

*«Творить магию — значит скручивать нити самого мира в узоры, которые вы желаете, — огромная и прекрасная ответственность. Некоторые нити гнилые и будут спутываться, даже когда вы плетете, оставляя мерзкие образы, которые пачкают душу и подвергают опасности тело, когда будут приносить свои мрачные плоды».*

*-Глиннис вар Трехарн*

**Лично я бы полностью исключил эту главу. Темные искусства. Искусства? Почему люди с самой темной душой становятся художниками? Неужели мы так их боимся, что должны подстраховаться?**

Есть запрещенные магические искусства; некромантия, гоэтия и мутация. Кем они запрещены? Ну, конечно, все Северные королевства. Хотя я не уверен, что закон удерживает людей от вызова демонов. Я предполагаю, что проводить ритуалы могут только самые образованные люди, и значительную часть из них тащат в какое-нибудь неудобное место. Я всегда говорил, что сильные магические навыки обычно сочетаются с высокомерием, и это прекрасный пример.

Некромантия — это магия, имеющая дело с мертвыми. Гоэтия — это вызов демонов, а мутации — это попытка изменить себя или других физически с помощью мощной магии и химикатов. То, что у них есть общего, похоже, создает что-то очень опасное, связанное с вопросами, в которые, как мы с вами знаем, не следует вмешиваться.

Есть много историй о вызове демонов, и в большинстве из них колдун получает именно то, что вы ожидаете. Их предают демоны, и им повезет, если они просто умрут.

Кто мог это предвидеть? Люди вызывают демонов, потому что они хотят использовать большую силу демона. Всегда есть люди, которые сделают все, чтобы получить больше власти, и поэтому они пытаются контролировать что-то или кого-то, у кого больше власти. Неизбежно «контролируемые» понимают, что могут размять «контроллера», как жука. Слова «большая сила, чем вы» должны вам кое-что сказать. Обычно я не очень метафизичен, но даже я считаю, что попытки вызвать демонов омрачают душу. Я проверил это на Глиннис, и часто оказывается, что те, кто пытается использовать темные силы, становятся все более и более одержимыми. Они не встают в погожий день и думают: «Думаю, я сегодня демона вызову», а если не получается, уходят и берутся за гончарное дело. Нет, тьма живет в душе. Некоторые из вас, вероятно, сталкивались с кем-то, у кого, кажется, есть тень вокруг них. Вы решили, что, вероятно, не будете доверять этому человеку, и, возможно, на то была веская причина.

Некромантия может быть связана с силой того, кого воскресили из мертвых, это может быть желание найти информацию, которая могла быть унесена в могилу, или это может быть просто заветное желание того, кто покинул этот мир. Некоторые предлагали поднимать армии мертвецов и использовать их для спасения живых.

## Краткое предупреждение

Мир Ведьмака — мрачное место с множеством сомнительных практик и этических кошмаров. Магией часто владеют морально несостоятельные люди, и они балуется ею во многих темных местах. В этой главе мы обсудим три самые мрачные темы в магии «Ведьмака»: некромантию, мутацию и гоэтию. Эти темы наполнены неприятными образами, касающимися, осквернения трупов, пыток, телесных ужасов и многого другого. Как и все в этой книге, эта глава предназначена для того, чтобы дать вам больше возможностей для рассказа захватывающих историй в мире Ведьмака. Но наша цель не в том, чтобы кого-то травмировать или заставить кого-то чувствовать себя некомфортно. Прежде чем погрузиться в темные искусства, было бы неплохо поговорить со своими игроками и точно определить, насколько темной вы хотите сделать свою игру и что всем подходит.

Оказывается, все эти идеи имеют много негативных побочных эффектов. Как ни странно, большинство людей не хотят, чтобы их вытаскивали откуда-то , чтобы поболтать, и не ошибусь, если скажу, что люди, возвращенные с помощью некромантии, не оживают внезапно. Они здесь, но они все еще мертвы. Хен Гедимдейт, один из первых человеческих магов, обнаружил, что существа, воскресшие из мертвых, неустойчивы и ненадежны. Его эксперименты положили конец идее армии ходячих мертвецов.

Мутация включена сюда только потому, что мутация разумных существ также запрещена в большинстве северных королевств. Большинство людей слышали о драматической и болезненной мутации Ведьмаков. Лишь небольшой процент выживает, и это благодаря знаниям, дошедшим до нас с годами. Ведьмаки знают, что мутация опасна, и держат её подальше от не-ведьмаков. Что происходит с теми, кто не пережил мутации? Они часто ужасно деформированы, иногда со сниженными умственными способностями и живут недолго. Вы, наверное, думаете: «Ради силы и скорости ведьмака я бы рискнул». Но кого бы вы заставили мутировать вас? Ведьмаки не будут мутировать кого-то, кто не является помощником ведьмака, и любые другие мутации, возможно, сделанные магами, являются экспериментальными. У нас нет наследия мутаций, на которое мы могли бы положиться, так что вы действительно бросаете кости в игре, в которой нет победителей.

Читатель, пожалуйста, просмотрите эти страницы только в качестве предупреждения. Мы учим вас, чтобы вы могли избежать всей этой душераздирающей магии, но я знаю, что некоторые из вас подумают: «Со мной этого не случится!» Это будет на вашей совести.

-Брендон из Оксенфурта

*«Во многих смыслах у меня больше причин, чем у большинства, желать похоронить практики Гоэтии и других темных искусств. Но это не путь академика, и я должена напомнить себе об этом. Запрет практики только делает ее более заманчивой, и лучшая защита, которую человек может иметь против угрозы, — это знание этой угрозы. В то время как некоторые могут использовать этот сборник грязной магии, чтобы причинить вред, я могу только надеяться, что многие другие будут использовать следующие страницы, чтобы лучше защитить себя от опасностей темных искусств. Если повезет, представив не только преимущества темных искусств, но и множество цен, которые придется заплатить за их использование, мы удержим отчаявшихся молодых практикующих от того, чтобы решить свои судьбы и, весьма вероятно, проклясть свои души.*

*-Глиннис вар Трехарн*

# Некромантия

Некромантия идет опасным путем в мире магии, используя неизвестные силы для связывания душ по разным причинам. Что делает её особенно сложным, так это то, что она редко работает точно так, как предполагает его заклинатель. Многих молодых магов привлекает к некромантии потеря. После смерти близкого человек, использующий магию, поглощается чувством вины и горя и, в конце концов, ищет способ обратить свою потерю с помощью магии. Они обращаются к некромантии, чтобы вернуть любимого человека к жизни. Но некромантия работает не так. Суть некромантии заключается в разнице между реанимацией и воскрешением.

Воскрешая человека, вы возвращаете его к жизни со всем, что у него когда-то было. Силой магии однажды умерший человек возвращается в то состояние, в котором он был до смерти. Их разум, тело, мысли, воспоминания и так далее не повреждены. Однако, оживляя труп, вы временно возвращаете к жизни функции тела, перезапуская сердце и снова вызывая возбуждение нейронов в его мозгу. Несмотря на множество слухов, реанимация — это все, на что способна некромантия в мире Ведьмака. Когда некромант реанимирует труп, он призывает неизвестную и противоестественную магию, чтобы вытащить душу из любой загробной жизни, которая может существовать или не существовать, чтобы возобновить телесные функции трупа. Труп не излечивает себя и не вырастает снова, а душа втягивается обратно в уже начавший разлагаться труп. Между сокрушительной хваткой темной магии души, телесными ранами и разложением все это подвергает реанимированного человека невообразимой агонии. Эта боль настолько ужасна, что даже если бы некромант мог навсегда связать душу, существо в конечном итоге снова умерло бы от шока. Когда опытные некроманты используют некромантию, она почти всегда используется для получения информации от трупа, либо оживляя его мозг для изучения его воспоминаний, либо оживляя труп для допроса. Но даже в этом случае некромантия далеко не приручена.

Практика некромантии была запрещена Советом Магов много десятилетий назад, и даже сейчас единственный способ легально изучить эту практику — получить разрешение конклава на изучение теории некромантии. Во многом это связано с тем что даже «безопасное» заклинание

некромантии вмешивается в магию, которая не только плохо изучена, но и черезвычайно опасна. Как и в случае с гоэтией, магия, делающая возможной некромантию, черпается из какого-то темного места, находящегося за пределами научных знаний. Когда применяется некромантия, кажется, что сам мир реагирует с ощутимым дискомфортом. Для большинства магов практика некромантии описывается как физически отвратительный опыт, сравнимый с поеданием живых насекомых или плаванием в грязи. Что еще хуже, помимо этого дискомфорта, неспособность должным образом контролировать магию некромантии может привести к ужасным последствиям.

## Неупокоенные духи

## Опасности некромантии

Когда человек, использующий некромантию, ошибается в броске Сотворения заклинания или Проведения ритуала или перегружает магию, он не страдает от стихийного эффекта. Вместо этого их неуклюжее вторжение в потустороннее царство беспокоит духов мертвых. После получения урона, равного значению критического провала, обратитесь к таблице «Неупокоенные духи». Вы страдаете от эффектов выпавшего числа и эффектов всех предыдущих чисел в столбце таблицы. Например: если вы выбрасываете 8 во время ритуала подмастерья, вы вызываете призраков, подвергаетесь порче и являетесь вратами для духов на 1 день.

| Ролл | Новичек |
|---|---|
| 1-5 | **Врата**<br>Вы становитесь вратами для местных духов на 1 день. В это время вы время от времени слышите шепот и чувствуете, как к вам прикасаются люди, которых вы не видите. Вы получаете бонус +2 к любым проверкам, сделанным для выполнения любого Ритуала или Заклинания некромантии. Однако вы должны делать броски по таблице Неупокоенный дух всякий раз, когда выбрасываете 1, 2 или 3. |
| 6-9 | **Незванный гость**<br>Вы привлекли неизвестный дух извне. Он слишком слаб, чтобы атаковать вас или овладеть вами, но отказывается уходить. Этот дух остается рядом с вами, имитируя эффект одной порчи (по выбору Мастера). Вы не можете удалить эту порчу стандартными средствами. Вместо этого вы должны убить или изгнать этого призрака. Это можно сделать, вызвав дух с помощью сеанса (который не требует крови родственника) и убив его или убедив уйти. На вас может повлиять сразу несколько Незваных гостей. |
| 10 | **Охваченный призраками**<br>Сразу же после броска этого результата в пределах 5 м от заклинателя вызывается 1d6 Призраков. Эти призраки жестоки, и с ними невозможно договориться. Они атакуют ближайшую цель и будут сражаться насмерть. |

| Ролл | Подмастерье |
|---|---|
| 1-3 | **Врата**<br>Вы становитесь вратами для местных духов на 1 день. В это время вы время от времени слышите шепот и чувствуете, как к вам прикасаются люди, которых вы не видите. Вы получаете бонус +2 к любым проверкам, сделанным для выполнения любого Ритуала или Заклинания некромантии. Однако вы должны делать броски по таблице Неупокоенный дух всякий раз, когда выбрасываете 1, 2 или 3. |
| 4-6 | **Незванный гость**<br>Вы привлекли неизвестный дух извне. Он слишком слаб, чтобы атаковать вас или овладеть вами, но отказывается уходить. Этот дух остается рядом с вами, имитируя эффект одной порчи (по выбору Мастера). Вы не можете удалить эту порчу стандартными средствами. Вместо этого вы должны убить или изгнать этого призрака. Это можно сделать, вызвав дух с помощью сеанса (который не требует крови родственника) и убив его или убедив уйти. На вас может повлиять сразу несколько Незваных гостей. |
| 7-8 | **Охваченный призраками**<br>Сразу же после броска этого результата в пределах 5 м от заклинателя вызывается 1d6 Призраков. Эти призраки жестоки, и с ними невозможно договориться. Они атакуют ближайшую цель и будут сражаться насмерть. |
| 9-10 | **Зараженная земля**<br>Сразу же после броска этого результата область, где заклинатель произносил Некромантское заклинание или Ритуал, подвергается воздействию мощного проклятия, известного как «Проклятие призраков». Мастер может решить, что нужно сделать, чтобы снять это проклятие, но это должно отражать опасность Проклятие призраков (Основная книга, стр. 230). |

| Ролл | Мастер |
|---|---|
| 1-2 | **Врата**<br>Вы становитесь вратами для местных духов на 1 день. В это время вы время от времени слышите шепот и чувствуете, как к вам прикасаются люди, которых вы не видите. Вы получаете бонус +2 к любым проверкам, сделанным для выполнения любого Ритуала или Заклинания некромантии. Однако вы должны делать броски по таблице Неупокоенный дух всякий раз, когда выбрасываете 1, 2 или 3. |
| 3-4 | **Незванный гость**<br>Вы привлекли неизвестный дух извне. Он слишком слаб, чтобы атаковать вас или овладеть вами, но отказывается уходить. Этот дух остается рядом с вами, имитируя эффект одной порчи (по выбору Мастера). Вы не можете удалить эту порчу стандартными средствами. Вместо этого вы должны убить или изгнать этого призрака. Это можно сделать, вызвав дух с помощью сеанса (который не требует крови родственника) и убив его или убедив уйти. На вас может повлиять сразу несколько Незваных гостей. |
| 5-6 | **Охваченный призраками**<br>Сразу же после броска этого результата в пределах 5 м от заклинателя вызывается 1d6 Призраков. Эти призраки жестоки, и с ними невозможно договориться. Они атакуют ближайшую цель и будут сражаться насмерть. |
| 7-8 | **Зараженная земля**<br>Сразу же после броска этого результата область, где заклинатель произносил Некромантское заклинание или Ритуал, подвергается воздействию мощного проклятия, известного как «Проклятие призраков». Мастер может решить, что нужно сделать, чтобы снять это проклятие, но это должно отражать опасность Проклятие призраков (Основная книга, стр. 230). |
| 9-10 | **Кающийся**<br>Сразу же после броска этого результата в радиусе 5 м от заклинателя призывается Кающийся. Кающийся привязан к заклинателю и полностью сосредоточен на уничтожении заклинателя. Этот Кающийся будет возвращаться к заклинателю каждую ночь, пока не будет убит или изгнан, либо пока не убьет заклинателя. |

## Заклинания

Из-за опасной природы некромантии, некромантские заклинания относительно редки. Большинство практикующих предпочитают иметь более структурированную среду, которая в конечном итоге может привести к более стабильной магии. Два некромантских заклинания хорошо известны некромантам Континента. Оба заклинания технически незаконны, хотя «Восстановление трупа» иногда используется менее моралистичными магами в исследованиях и расследованиях.

### Восстановление трупа

**Уровень:** Подмастерье

**Затраты Вын:** 7

**Эффект:** Восстановление трупа использует магию для восстановления мышц, плоти, кожи и волос целевого трупа в призрачной форме. Восстановленный труп кажется слегка полупрозрачной версией человека, которым он был в момент смерти. Любые раны, которые целевое тело получило перед смертью, присутствуют в этой иллюзорной форме, и к этой форме можно прикоснуться и изучить, как если бы они были реальными. Вы можете призвать «плоть и кровь» только тех частей тела, которые у вас есть, но их не нужно соединять, пока они находятся в пределах 4 м.

**Дистанция:** 4м

**Длительность:** 1 час

**Защита:** нет

### Буря душ

**Уровень: Мастер**

**Затраты Вын:** 22

**Эффект:** «Буря душ» впервые появилась во время Назаирского бунта после того, как нильфгаардские захватчики захватили местную академию магии и отправили ее учеников в Гвейсон Хайль. Это чрезвычайно изменчивое заклинание затягивает в мир беспокойные души, чтобы сеять хаос. Сразу после наложения этого заклинания вызывается 1d6+4 призрака. Эти визжащие призраки ослеплены яростью и атакуют любую цель, включая заклинателя или его союзников.

**Дистанция:** 10м

**Длительность:** 2d6 раундов

**Защита:** нет

## Ритуалы

За прошедшие годы предприимчивыми некромантами было составлено несколько некромантских ритуалов. Часто эти блестящие умы приводят к собственному уничтожению, что приводит к потере большого количества знаний в древних подземных лабораториях или конфискации охотниками на магов, случайно оказавшимися на месте гибели некроманта. Здесь собраны четыре некромантских ритуала, взятые из записей мертвых магов и наблюдений Охотников за магами.

### Синтез Кадфана

**Уровень:** Мастер

**Затраты Вын:** 16

**Эффект:** Синтез Кадфана — очень сложный ритуал, созданный печально известным некромантом Кадфаном из Эббинга перед его исчезновением. Ритуал частично оживляет большое количество трупов, связывая их вместе в единое слитое существо, которое может двигаться и действовать по вашим командам. Существо, которое вы создаете, является Амальгамой трупов. Подобно голему, он выполнит любое задание, данное его создателем, до буквы, но больше не способен к более высокому мышлению.

**Время подготовки:** 15 раундов

**СЛ проверки:** 22

**Длительность:** постоянное

**Компоненты:** 10 трупов (от существ, убитых за последние 24 часа), мелок (x5), дубильные травы(x10), лунный осколок (x1), лепестки морозника (x2), царская водка (x3), Пятая эссенция (x10), свечи (x10), Вороний глаз (x5), Призрачная пыль (x5), Эссенция призрака (x5)

### Создание маяка души

**Уровень:** Подмастерье

**Затраты Вын:** 10

**Эффект:** Создания маяка души использует кости для создания тотема, который усиливает способности некроманта в радиусе 6 метров. Маяк души представляет собой тотем высотой 1 метр, увенчанный черепом. Маяк имеет 10 хитов. Вы можете получить выгоду только от одного маяка души одновременно. Бонусы, которые вы получаете, основаны на используемом черепе.

- **Человек/Старейший народ:** Сл любого ритуала некромантии снижается на 3. Кроме того, стоимость Вын, необходимая для выполнения любого ритуала некромантии, снижается на 3. Наконец, если вы критически проваливаете бросок или перегружаетесь при сотворении ритуала или заклинания некромантии, вы бросаете 1к10-2 вместо 1к10 при броске по таблице Неупокоенных духов.
- **Зверь/Монстр:** Любое существо, созданное некромантией, получает +2 к броскам Атаки и Защиты. Кроме того, чувства человека в Синем сне Ханмарвина обостряются, давая ему отслеживание запахов и ночное видение.

**Время подготовки:** 10 раундов
**СЛ проверки:** 16
**Длительность:** 1 день
**Компоненты:** Череп (от существа, убитого за последние 24 часа), прах (x10), Пятая эссенция (x2), дымная пыль (x3), древесина (x5), камень (x2), кожа (x3), Призрачная пыль (x2)

## Синий сон Ханмарвина

**Уровень:** Мастер
**Затраты Вын:** 16
**Эффект:** Синий сон Ханмарвина позволяет одному человеку стать свидетелем последних мгновений жизни трупа. Для проведения ритуала выберите одного человека в пределах 4 м, чтобы получить воспоминания о трупе. Этот человек должен пройти проверку Стойкости СЛ:24, чтобы выдержать шок от этого события. Если им это удается, начинают действовать эффекты ритуала. Если они терпят неудачу, они немедленно вводятся в состояние При смерти, но эффекты ритуала все равно начинают действовать. На время ритуала пострадавший теряет сознание и становится свидетелем последних 10 минут жизни трупа. Они переживают эти воспоминания как свои собственные, даже чувствуя эмоции этого человека. Если человек находится под действием Галлюциногена, продолжительность этого ритуала увеличивается до 20 минут.
**Время подготовки:** 10 раундов
**СЛ проверки:** 18
**Длительность:** 10 минут
**Компоненты:** труп, Пятая эссенция(x10), лунный осколок (x2), Эссенция призрака (x3), лепестки гинации (x2), ртутный раствор (x1), зеленая плесень (x2), корень мандрагоры (x1), фосфор (x3), Призрачная пыль (x2)

## Оживление трупа

**Уровень:** Подмастерье
**Затраты Вын:** 10
**Эффект:** Поднятие трупа насильно вызывает душу и заключает ее в свое мертвое тело. Во время оживления, труп ведет себя так, как будто он живой, но испытывает мучительную боль, которая не дает ему двигаться и накладывает -3 на проверки Сопротивления Принуждению. Однако, чтобы труп может отвечать на любые вопросы, у него должны быть все части, необходимые для речи, включая легкие, голосовые связки, рот и язык. Кроме того, его мозг должен быть неповрежденным как минимум на 50%. В рамках Словесной дуэли, Пытки и Мучения не будут работать на трупе, возрожденном с помощью некромантии, поскольку он уже испытывает невообразимую боль.
**Время подготовки**: 10 раундов
**СЛ проверки:** 18
**Длительность:** активное (3 Вын в минуту)
**Компоненты:** труп (с работающими голосовыми связками, легкими, мозгом и ртом), мелок (x4), Пятая эссенция (x5), свечи (x5), вороний глаз (x2), Призрачная пыль (x5), Эссенция призрака (x2)

# Мутации

Мутации не является чем-то новым в мире Ведьмака. Люди веками пытались улучшить людей и создать боевых зверей. Самым известным случаем мутации, конечно же, являются ведьмаки, созданные группой магов-отступников во главе с Козимо Маласпином и Альзуром. Но многие люди пытались использовать силу мутаций на протяжении веков, включая Великого Магистра Пылающей Розы Якова из Альдерсберга. Очень немногие из этих попыток можно считать успешными.

Суть мутации в том, что этот процесс вызывает сильный стресс в организме субъекта. Большинство мутантов умирают на операционном столе, когда их тела отвергают мутагенные соединения. Вот почему подавляющее большинство успешных мутаторов — маги того или иного калибра. Маг может использовать магию, чтобы поддерживать тело объекта в стабильном состоянии и помочь ему принять мутагенные соединения.

## Продвинутые эксперименты с мутациями

Продвинутые эксперименты с мутациями — это процесс, с помощью которого Маг, набравший не менее 5 очков в способности «Мутация», может добавить желаемые Черты существу и/или создать Комбинацию из трех существ. Недостатком является то, что в конечном итоге что-то обязательно пойдет не так, и вам придется прекратить эксперимент, прежде чем он сделает то же самое с вами или вашими коллегами.

Чтобы попытаться провести расширенный эксперимент по мутации, вам необходимо выполнить следующие шаги. Во-первых, вы должны решить, чего вы хотите достичь с помощью этого эксперимента. Есть два основных типа мутаций, которые вы можете выполнить: объединение монстров и добавление черт. В процессе объединения монстров (стр. 136) вы возьмете нескольких монстров (или монстров и людей) и попытаетесь объединить их геномы, чтобы создать что-то новое. Этот процесс очень опасен, но он может привести к ужасающим результатам, объединив силу нескольких монстров в одну мерзость. При добавлении черт (стр. 137) ваша цель — добавить одну или несколько из 11 перечисленных черт монстру или человеку. Этот процесс не так радикален, как объединение монстров, но он может дать преимущество питомцу или члену группы, рискуя навсегда покалечить их. При добавлении черт вы должны выбрать все черты, которые планируете добавить существу, до начала эксперимента. Если вы чувствуете себя очень удачливым или очень опытным, вы даже можете попытаться объединить монстров, а затем одновременно добавить черты этому новому монстру.

Однако это резко увеличивает сложность эксперимента.

Как только вы поймете, что хотите сделать, вам нужно будет собрать все ингредиенты. Чтобы попытаться провести продвинутый эксперимент по мутации, вам понадобится несколько трудно собираемых компонентов. Во-первых, вам понадобятся существа, над которыми вы хотите экспериментировать, и они должны быть здоравы. Вам также нужно каким-то образом сдерживать их на время эксперимента. Вы же не хотите, чтобы они метались, пока вы пытаетесь сосредоточиться. Для объединения существ вам также понадобится один Красный, Зеленый и Синий мутаген, которые будут израсходованы при попытке эксперимента. Для добавления черт вам понадобятся определенные компоненты в зависимости от черт, которые вы хотите добавить. См. раздел «Добавление характеристик», чтобы создать свой список.

Имея все ингредиенты под рукой, можно приступать к экспериментам.

Подобно Способности Мутировать, Продвинутый Эксперимент по Мутации всегда требует 1 полного рабочего дня и истощает все очки Вын действующего мага. В конце этого 24-часового периода Маг должен сделать проверку Мутации со Сл, определяемой сложностью эксперимента.

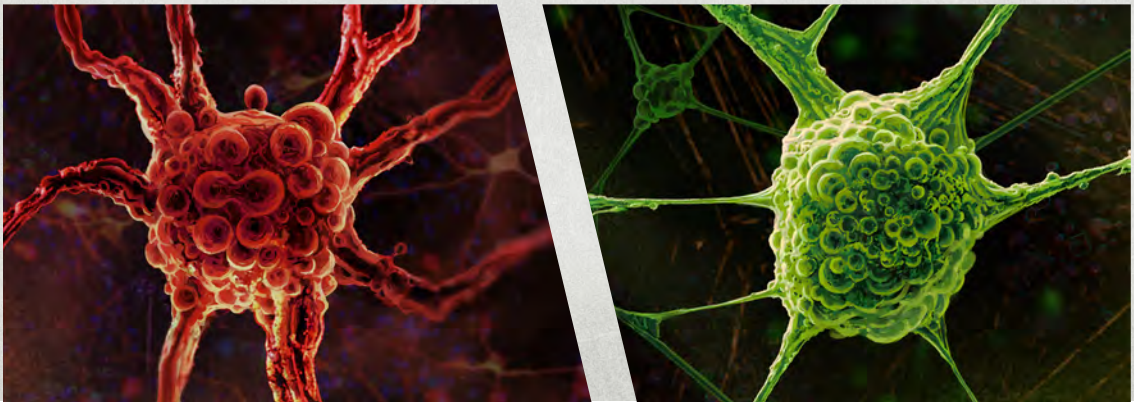
Чем сложнее ваш эксперимент, тем выше будет СЛ Мутации и тем труднее будет контролировать его с помощью навыка Монстрология. Чтобы определить СЛ вашего расширенного эксперимента с мутациями, посмотрите в таблицу СЛ продвинутого эксперимента с мутациями и сложите все модификаторы, относящиеся к вашему эксперименту. Если вы преуспели в своем эксперименте, вы создали что-то новое и теперь должны обратиться к разделу «Поддержание контроля над вашим экспериментом» (стр. 136). Если вы потерпите неудачу, перейдите к разделу «Неудача в продвинутом эксперименте по мутации» (стр. 136).

## Мутагены

Мутагенные соединения могут быть обнаружены во внутренностях монстров и обычно классифицируются следующим образом. Синие Мутагены влияют на магическую силу мутанта, Зеленые Мутагены влияют на их физическую выносливость, а Красные Мутагены влияют на их злобность и естественную защиту. Традиционно субъекту через трубки и иглы вводят соединения мутагенного материала в сочетании с магическими катализаторами и поддерживающими заклинаниями. Этот процесс неизменно мучительно болезнен для субъекта.

## СЛ продвинутого эксперимента по мутации

| Условия эксперимента | Дополнительная СЛ |
|---|---|
| Базовая СЛ для расширенного эксперимента по мутации | 12 |
| Эксперимент по объединению двух существ | +6 |
| Эксперимент по объединению трех существ | +8 |
| В эксперименте участвует существо, которое уже было предметом успешного расширенного эксперимента по мутации. | +8 |
| Эксперимент добавляет Черту существу | +3 за добавленную черту |
| В Эксперименте участвуют одно или несколько существ с Разумным Интелектом. | +3 за существо с Разумным Интеллектом в эксперименте |
| В Эксперименте участвуют существа, которые считаются сложными или опасными угрозами. | +2 за существо со Незаурядной/ Сложной угрозой в эксперименте |
| В эксперименте участвует существо со слабым здоровьем. | +2 за существо в эксперименте с не полным здоровьем |



## Поддержание контроля над экспериментом

Предполагая, что ваш эксперимент прошел успешно и произвел существо с интеллектом ниже разумного, теперь у вас есть совершенно новое Существо, которые без вопросов будет следовать вашим приказам в течение одного дня. После окончания этого дня вы или другой человек, которого вы обучаете секрету проведения этого эксперимента, должны восстановить контроль над этим экспериментом, сделать бросок навыка Монстролигии против СЛ самого сложного Продвинутого эксперимента по мутации, которому подвергалось существо. Успех означает восстановление контроля над Экспериментом на следующий день. Если время истечет или если проверка не восстановит контроль, Существо ненадолго сойдет с ума.

После этого его нельзя будет снова контролировать таким образом в течение недели.

Если ваш эксперимент относится к Разумному Интеллекту, вам не повезло, и вам придется контролировать свой эксперимент по старинке, используя ограничения, магию, наркотики, деньги и т. д.

## Провал вашего Продвинутого эксперимент по мутации

Провал продвинутого эксперимента по мутации особенно опасен. Когда вы терпите неудачу, вы теряете все свои материалы и должны выбрать одного из своих субъектов, чтобы спасти его от смерти. Единственная проблема заключается в том, что если вы решите спасти субъекта с Разумным Интеллектом, он превратится в существо с Разумом Зверя (их Интеллект уменьшится до единицы, но он по-прежнему будет использовать свой первоначальный Интеллект для Выживания в Дикой местности и Внимания, что должно быть добавлено в их Основы Навыков для этих навыков). Кроме того, несмотря на то, что эксперимент провалился, опыт исказил их внешний вид, в результате чего их социальное положение стало Ненавистным и Опасающимся. Не волнуйтесь, вы сможете использовать их в будущих продвинутых экспериментах по мутации без каких-либо штрафов.

## Объединение существ

Продвинутый эксперимент по мутации может включать в себя объединение двух или трех существ в одно гораздо более сильное существо. Это просто, правила мудры, но требует большого количества бумажной работы. Для компонентов вам понадобятся Красный, Синий и Зеленый мутаген, которые потребляются при попытке эксперимента, в дополнение к выбранным вами существам. Чтобы объединить несколько существ, сначала выберите, какое существо вы хотите использовать в качестве базового существа для этого эксперимента. Запишите его характеристики, основы навыков, способности и уязвимости. Для каждого другого существа в эксперименте поменяйте местами 2 характеристики базового существа на характеристики из их блоков характеристик. Обновите основы Навыков Базового Существа и Производные Навыки, чтобы учесть это изменение в Статистике. Затем за каждое другое существо в эксперименте добавьте до двух Способностей из их Блоков Статистики к Базовому Существу и столько их Атак к Базовому Существу, сколько пожелаете. Вы не можете удвоить способности с одинаковым названием. Кроме того, существо со способностью «Бестелесный» теряет ее при объединении с существом без нее. Наконец, добавьте все уязвимости от других существ в эксперименте к Базовому Существу. Законченный Эксперимент является Гибридом в дополнение ко всем типам входящих в него существ. Социальное положение любого завершённого Эксперимента автоматически становится Ненавидимым и Опасающимся и считается Незаурядной/Сложной Угрозой.

## Добавление черт

Продвинутые эксперименты по мутации могут включать в себя модификацию Существа с добавлением такого количества черт, на какое у вас хватит мастерства и материалов для добавления. Каждая из следующих черт может быть добавлена к существу только один раз, если не указано иное. Для каждой черты, которую вы хотите добавить в свой эксперимент, должны быть собраны определенные материалы, которые потребуются при попытке эксперимента.

### Амфибийная адаптация

**Компоненты:** Синий мутаген, Голосовые связки сирен (x2), мозг утопца (x1)

Объединяя геном Существа со смесью водных монстров, вы адаптируете его для жизни на суше и в воде. Существо получает способность «Амфибия», что означает, что он может жить под водой неопределенно долго и не может быть утоплен, в дополнение к тому, что он не получает штрафов за действия под водой. Кроме того, Существо теперь может дышать воздухом и теряет любую Уязвимость, которая наказывала бы существо за нахождение на суше, например Уязвимость Ограниченного движения.

### Бронированная адаптация

**Компоненты:** Зеленый мутаген (x3), хитин главоглаза (x3), чешуя драконида (x3)

Вы укрепляете покровы Существа, вводя в нее смесь зеленого мутагена и хитинового материала. Существо получает Сопротивление колющему и рубящему урону и теряет всю свою Уязвимость к колющему и рубящему урону, в дополнение к потере Уязвимости Мягкого места, если она у него была.

### Композитный иммунитет

**Компоненты:** Зеленый мутаген, слюна эндриаги (x10), яд главоглаза (x3)

Вливая в кровь Существа мутагенную смесь, Существо становится невосприимчивым к ядам и болезням.

### Композитная регенеративная мощность

**Компоненты:** Зеленый мутаген (x2), Печень тролля, слюна оборотня (x3), зародыш эндриаги (x2)

Улучшает ткань Существа, связывая ее Зеленым мутагеном и смесью регенерирующих геномов субъекта. Существо получает способность «Регенерация», позволяющую ему исцелять 5 ХП за ход.

### Увеличение придатка

**Компоненты:** Красный мутаген ( x3)

Выберите одно из естественных орудий Существа, чтобы усилить его опасным количеством красного мутагена, заставляющего его бурно расти. Увеличьте урон этого оружия на 1d6 и удвойте его Надежность. Кроме того, увеличьте ХП Существа на 10. Эту Черту можно применять несколько раз, но каждый раз необходимо выбирать новое естественное оружие.

### Приращение дополнительной головы

**Компоненты:** Синий мутаген, Зеленый мутаген, Красный Мутаген, Сохраненная голова

Вводя смесь мутагенов и материала из мозга сохраненной головы в спинной мозг Существа, вы заставляете Существо вырастить рудиментарную голову. Взрослая голова дает Существу все его Естественное оружие (например, Укус, Рога, Кровь и т. д.), Способности (например, Выплевывание яда, Звуковой визг или Ночное видение) и Уязвимости, которые локализованы, связаны или созданы из головы. Мозг только что присоединенной головы больше не функционирует, а мозг основной головы контролирует свою новую голову. Чтобы быть использованной в качестве компонента этой Черты, сохраненная голова должна быть в течение года с даты первоначальной консервации.

### Приращение дополнительной конечности

**Компоненты:** Красный мутаген, Зеленый мутаген, Сохраненная конечность

Пересаживая кость и мышцы из сохранившейся конечности в тело Существа и вводя коктейль мутагенов, вы заставляете Существо вырастить похожую конечность. Взрослая конечность предоставляет Существу все свое Естественное оружие (например, Кулак, Коготь или Хвост), Способности или Эффекты (например, Сокрушающая сила) и Уязвимости, которые локализованы на добавленной конечности, связаны с ней или производятся из нее. Чтобы быть использованной в качестве компонента этой Черты, сохраненная конечность должна быть использована в течение года с даты первоначальной консервации.

### Приращение крыльев

**Компоненты:** Синий мутаген, Зеленый мутаген, Сохраненные крылья

Пересаживая кости и мышцы из сохранившейся пары крыльев в тело Подопытного и вводя коктейль мутагенов, вы заставляете Подопытного вырастить пару крыльев. Существо получает Способность Полета, позволяющую использовать Полет в качестве передвижения. Существо можно сбить с воздуха, только оглушив его или нанеся атакой более 10 единиц урона. Если Существо сбито в воздухе, оно должно пройти проверку Атлетики Сл:16 или получить урон от падения, равный количеству метров, на которое он упал.

### Улучшенное естественное оружее

**Компоненты:** Красный мутаген зубы вампира (x4), яйцо грифона

С помощью красного мутагена в Существо вводят дурно пахнущую смесь, в результате чего их естественное оружие затвердевает и заостряется. Каждое естественное оружие Существо получает эффект Сбалансированности.

## Сделать совместимым

**Компоненты:** Синий мутаген, руна Триглава

Если ваше завершенное Существо обладало Разумным Интеллектом, они превращается в существа с Интеллектом Животных, что означает, что их Интеллект уменьшается до единицы, но они по-прежнему используют свой первоначальный Интеллект для Выживания в Дикой местности и Внимания, которые должны быть добавлены к их основам Навыков для этих навыков. Используемая в качестве компонента руна Триглава не разрушается в ходе эксперимента, а внедряется в существо на поверхности его мозга. Теоретически её можно убрать проверкой Лечащего прикосновения с СЛ: 24, которая удалит эту Черту и вернет существу прежний интеллект.

## Максимизируя массу

**Компоненты:** Красный мутаген (x3), глаз беса

Наполняя тело Существа красным мутагеном и геномом демона, вы заставляете его расти и утолщаться, увеличивая его хиты на 30. Кроме того, Существо становится невосприимчив к Аарду или любым эффектам, которые могут сбить его с ног. Существо с этой Чертой теряет возможность получать выгоду от способности Полет.

*"Я никогда не пыталась мутировать и сомневаюсь, что когда-нибудь буду. Перспектива насильно скрутить тело другого существа путем мучительных экспериментов мне противна. Хотя я не сомневаюсь, что если бы во времена Узурпатора была обнаружена надежная форма человеческой мутации, мне пришлось бы сотнями мутировать рабов."*

*-Глиннис вар Трехарн*

# Гоэтия

Гоэтия, безусловно, самая опасная форма магии в мире Ведьмака. Отчасти это происходит потому, что в нее вмешиваются силы, недоступные пониманию даже самых ученых мудрецов. В то время как некоторые демоны были классифицированы, такие как химы, баргесты, Мари Львид и им подобные, их происхождение, дом и организационная структура до сих пор в значительной степени остаются загадкой. Многие религии считают, что у них есть все доказательства и факты когда дело доходит до демонологии, но демоны не очень заинтересованы в обсуждении самих себя, чтобы подтвердить чьи-либо теории. Тех, кто вмешивается в демонологию, часто находят изуродованными силами, которые они стремились понять, а многих никогда больше не видели.

В отличие от владения силами стихий, мутирующих монстров и воскрешения мертвых, гоэтия не требует особых способностей или большого количества знаний для выполнения. Ребенок, не проучившийся ни дня в школе и не имеющий ни малейшего магического опыта, вполне мог призвать демона, если бы наткнулся не на ту книгу и в нем кипело достаточно ненависти или желания.

Кто-то скажет, что это потому, что, в отличие от джиннов стихийных планов, демоны *хотят*, чтобы их вызывали. Неизменно, вызов демона вызывает большой хаос и в конечном итоге приносит пользу только демону. Демон, который чувствует призыв из другого царства, часто принимает вызов, зная, что он может перехитрить или одолеть глупого смертного, чтобы дать ему именно то, что он хочет.

Несмотря на опасность, люди продолжают изучать гоэтию, а демонологи продолжают вызывать демонов. Такова надменность, отчаяние и недальновидность смертных. Во многом так же, как джинны, демоны способны призывать огромную магическую силу для исполнения желаний и предоставления благ. Груды золотых монет, секретные тома, которые были потеряны на протяжении веков, сила и скорость, непревзойденные ни одним смертным зверем. Это лишь некоторые из сокровищ, которые демоны могут предложить тем, кто их призвал. Чаще всего демон выполняет эти обещания, но, как и в случае с джином, всегда есть цена... Зачастую, дар, который вы получаете, даже близко не стоит той цены, которую вы должны заплатить.

## Поставщики

К сожалению, с тех пор, как конклав магов объявил гоэтию вне закона, вся информация, касающаяся безопасного применения гоэтии, стала ужасно редкой; продается только на черном рынке и хранятся в частных коллекциях высокопоставленных магов. Большинство практикующих могут найти лишь обрывки знаний и инструкций, которые составляют лишь часть полной картины.

## Сделка с демоном

Любой, у кого есть достаточно желания в сердце, может призвать демона (см. Неконтролируемый призыв на стр. 142). Этот процесс призыва чрезвычайно прост, но столь же опасен. Большинство призывателей, встающих на этот путь, погибают или с ними случается нечто гораздо хуже, прежде чем получают от этого пользу. Настоящий практик гоэтии знает, что для безопасного вызова демона требуется много шагов, и пропуск любого из них будет иметь катастрофические последствия. Перед попыткой Контролируемого призыва вам нужно знать, кого и что вы вызываете. Для этого вам нужно будет выполнить Ритуал Именования, который научит вас имени демона. Чтобы еще больше снизить опасность гоэтии, вам понадобится несколько инструментов.

Практикующий гоет никогда не должен оставаться без кровавого кинжала. Этот кинжал можно использовать в ужасном ритуале для создания Мантии из козьей шкуры, которая защищает своего владельца от немедленного гнева любого вызванного им демона. Опытные практики могут даже создавать уникальные средства защиты, которые упрощают и делают более безопасным контроль над определенными демонами.

После того, как вы успешно вызвали демона, все становится немного сложнее. Вызванный вами демон не обязан оставаться, но всегда будет заинтересован в заключении с вами сделки. У каждого демона есть определенная сделка, которую он любит заключать, и он начнет с того, что предложит ее вам. Демоны в значительной степени целеустремленные существа и не примут других предложений, если только они не будут придерживаться той же линии, что и интересующая их сделка. Если и вы, и демон примете предложенную сделку, вы можете получить выгоду (см. Таблицу «Дары Гоэтии» на стр. 141). Однако, как и джинн, демон всегда будет искажать слова любой сделки, заключенной для собственной выгоды или просто для собственного извращенного удовольствия. Здесь на помощь приходит связывание.

Демоны не заключают сделки, которые им не выгодны, если только они не связаны Ритуалом Связывания, которому лишь немногие практикующие гоэтики способны научиться. Это очень сложный и чрезвычайно опасный процесс, который требует от практикующего собрать магический артефакт, известный как Посох связывания. В сочетании с Ритуалом связывания посох позволяет владельцу поймать демона в ловушку магического барьера и заставить его подчиняться. Успешное завершение этого ритуала помещает практикующего в тонкие отношения с демоном, где он может призывать силу демона, не отказываясь ни от чего. Любой связанный демон будет постоянно стремиться избежать этих отношений и отомстить человеку, который их связал. Если демон когда-нибудь вырвется на свободу, лучше всего найти ведьмака.

## Дары Гоэтии

| Демон | ЫʒХЫнQƈ | ХЫнХъdхх | Мари Львид |
|---|---|---|---|
| **Несвязанный** | Рогатый предложит вам большую физическую силу, завладев вашим телом. Вы можете указать одну цель, которую он выследит и убьет с помощью вашего тела. Однако рогатый будет атаковать и убивать всех, кто встанет у них на пути. | Касглидд предложит вам обменять любую часть знаний, которые он собрал, на предмет по своему выбору. Доставив предмет, вы сразу узнаете обещанные знания. | Мари Львид предложит вам любой набор предметов стоимостью не более 3000 крон. Мари Львид вернется за чем-то с похожей ценностью в не столь отдаленном будущем. |
| **Связанный** | После того, как вы связали рогатого, вы можете поймать его в ловушку внутри своего тела. Это увеличивает вашу статистику Рефлексов и Ловкости до 12 и дает вам способность «Кипящая кровь». Это остается до тех пор, пока рогатый связан. | Как только вы связали касглидда, вы можете разговаривать с ним сквозь тени и задавать ему любой вопрос, на который смертный когда-то знал ответ. Касглид найдет для вас ответ в течение 1 недели. | Как только вы связали Мари Львид, вы можете призвать её и потребовать предмет стоимостью не более 3000 крон. Мари Львид неохотно достанет предмет для вас в течение 1 недели и не сможет потребовать возмещения, пока она связан. |
| **Великий Несвязанный** | Великий рогатый предложит вам большую физическую силу, завладев вашим телом. Вы можете указать одну цель, которую он выследит и убьет с помощью вашего тела. Однако великий рогатый будет атаковать и убивать всех, кто встанет у них на пути. | Великий касглидд предложит обменять любую часть знаний, которые он собрал в этом мире или за его пределами, на предмет по своему выбору. Доставив предмет, вы сразу узнаете обещанные знания. Это может позволить вам изучать заклинания и другую магию, включая магию, недоступную для вашей профессии. | Великая Мари Львид предложит вам любой набор предметов стоимостью не более 30 000 крон. Мари Львид вернется за чем-то с похожей ценностью в не столь отдаленном будущем. |
| **Великий Связанный** | Как только вы связали великого рогатого , вы можете поймать его в ловушку внутри своего тела. Это увеличивает вашу статистику Рефлексов и Ловкости до 14 и дает вам способность «Кипящая кровь». Это остается до тех пор, пока великий рогатый связан. | После того, как вы связали великого касглидда, вы можете разговаривать с ним через тени и задавать ему любые вопросы, на которые могут ответить существа из этого мира или других. Великий касглидд найдет ответ для вас в течение 1 недели. Это может позволить вам изучать заклинания и другую магию, включая магию, недоступную для вашей профессии. | После того, как вы связали великую Мари Львида, вы можете призвать её и потребовать предмет стоимостью не более 30 000 крон. Великая Мари Львид неохотно достанет предмет для вас в течение 1 недели и не сможет требовать возмещения, пока она связан. |

### Чего хотят демоны

Чтобы успешно убедить демона заключить другую сделку, ваше предложение должно соответствовать желаниям демона. Рогатые — жестокие садисты, которым нравится причинять боль и страдания. Касглидды — одержимые собиратели редких предметов. Мари Львид — жадные существа, которые хотят, чтобы их осыпали вниманием и подарками.

### Великие демоны

Не все демоны созданы равными. Существуют более великие демоны, чьи силы чрезвычайно обширны, но чьи желания столь же извращены. Эти великие демоны иногда принимают зов неконтролируемого призыва и используют незадачливого практикующего для достижения своих целей.

### Воспевание за столом

Для дополнительного эффекта рекомендуем воспевать за игровым столом. Только не выключай свет....

### Старшие народы и гоэтия

Среди людой рассы наиболее часто можно встретить пытающейся практиковать гоэтию. Их короткая продолжительность жизни и грандиозные амбиции имеют тенденцию делать их нетерпеливыми и гораздо более склонными рисковать смертью и проклятием для достижения своих целей. Напротив, большинство старших рас благословлены чрезвычайно долгой жизнью и с большей готовностью идут по длинному пути к успеху, чем сокращают путь, призывая демонов. При этом многие представители старшего народа оказались в отчаянном положении после того, как люди доминировали на большей части континента. Есть некоторые предствители старших народов, настолько поглощенные яростью, страхом или отчаянием, что они заключают сделки с неизвестным в надежде вернуть немного силы. Даже рискуя потерять собственную жизнь или уничтожить окружающих.

## Ритуалы гоэтии

В практике Гоэтии есть 4 ритуала, которые составляют основу призыва демонов. Каждый строится на другом. Нужно быть очень осторожным, чтобы изучить все ритуалы, прежде чем пытаться сделать какой-либо из них. При этом из-за запретной природы Гоэтии информация о каждом из этих ритуалов обычно рассеяна по всему континенту. Редко вы найдете инструкции по более чем одному ритуалу в одном и том же месте. Часто вам придется идти на жертвы.

## Гоэтические ритуалы новичка

### Неконтролируемый призыв

**Затраты Вын:** 0

**Процесс:** Назначьте главного призывателя, который возглавит пение. Пусть они встанут вперед, а остальная часть вашей группы полукругом за ними. Начертите перед собой мелом круг на земле, чтобы направить демона к вашему ритуалу. Выберите три слога из своего сердца (Генератор Истинного Имени Демона на стр. 143) наугад и повторяйте их, визуализируя желание вашего сердца, по одному слогу за раз, не переставая, пока демон не появится перед вами.

**Эффект:** Этот ритуал призыва невероятно опасен. Призванный демон не связан каким-либо кодексом поведения и не контролируется игроками. Он может напасть на них или отказаться от любой сделки, заключенной с ними, без каких-либо последствий. Кроме того, в призыве может появиться демон любого вида, включая высших демонов. Этот ритуал является причиной большинства смертей, связанных с гоэтией.

**Время подготовки:** 10 раундов

**СЛ проверки:** 10

**Длительность:** мгновенное

**Компоненты:** мелок x1

**Доплата:** 2

## Гоэтические ритуалы подмастерья

«Боже, у меня колени болят от камней, но круг нарисован аккуратно и точно, как показано на бумаге. Части на месте, теперь осталось только призвать его. Сегодня ночью. Я встречу тебя там, в том месте, которое мы выбрали.

– Из письма, найденного в доме, при обыске Орденом Пылающей Розы.

### Контролируемый призыв

**Затраты Вын:** 0

**Процесс:** В миску с маслом добавьте настоянную пыль и эссенцию призрака, смешав их в густую пасту. Распределите эту пасту по кругу и поместите за его пределами пять незажженных свечей. Добавьте в круг предмет, любимый видом демона, которого вы хотите призвать. Чтобы призвать рогатого, пусть каждый участник ритуала принесет в жертву свою свежесрезанную плоть. Если предложено достаточно плоти, может быть призван великий бес. Чтобы призвать Мари Львид, наполните круг свежей едой и элем, или чтобы привлечь великую Мари Львид, приготовьте пир (100 крон). Чтобы вызвать касглидда, поместите в круг рекомендательное письмо, обещая ему взаимовыгодные отношения. Чтобы привлечь великого касглидда, обещайте ему слишком многов этом письме. Повторите имя демона пять раз. Если вы знаете настоящее имя демона, распевание его имени здесь призовет его. В противном случае выберите три слога следуя велению своего сердца (Генератор Истинных Имен Демона на стр. 143), которые привлекут демона, потому что это звучит как настоящее имя демона. После каждого повторения должна загореться одна свеча. Когда все пять зажгутся, появится демон.

**Эффект:** Этот ритуал вызова позволяет игрокам выбирать, какой вид демона они хотят вызвать, и хотят ли они вызвать более могущественного. Без защиты, такой как Мантия из козьей шкуры, или защиты, характерной для вызываемого демона, ритуал по-прежнему невероятно опасен и часто смертелен.

**Время подготовки:** 15 раундов

**СЛ проверки:** 16

**Длительность:** мгновенная

**Компоненты:** свечи (x5), эссенция призрака (x2), дымная пыль (x3), масло (x2)

**Доплата:** 639

## Ритуал Именования

**Затраты Вын:** 0

**Процесс:** Разожгите костер из костей зверя, угля и сухих дров. Этот огонь должен быть достаточно горячим, чтобы гореть ярко-оранжевым цветом. Нанесите смесь угля, пятой эссенции и собственной крови на открытую кожу, чтобы защитить ее. Удерживая ветку лещины, погрузите укрепленную кожу в огонь. Огонь будет безвреден для вас и должен некоторое время гореть ярко, прежде чем погаснуть. Пока горит огонь, подумайте о демоне, истинное имя которого вы хотите узнать. Когда огонь погаснет, снимите кожу с огня. Истинное имя демона должно появиться в корке угля, покрывающем вашу кожу.

**Эффект:** Этот ритуал позволяет игроку узнать настоящее имя конкретного демона. После извлечения из огня имя можно безопасно записать, чтобы сохранить на потом. Если вы провалите проверку Проведения ритуала , то, сняв свою кожу с огня, вы обнаружите, что уголь сгорел во время ритуала, а настоящее имя демона было выжжено на вашей коже, отмечая вас Люцифугом. Возможно, вы узнали истинное имя демона, но он всегда будет знать, где вы находитесь, пока вы носите эту метку, и может явиться вам на своих условиях, как пожелает.

**Время подготовки:** 20 раундов

**СЛ проверки:**18 (СЛ: 24 для Великих демонов)

**Длительность:** мгновенно

**Компоненты:** уголь (x10), ореховая древесина (x20), кости животных (x10), дымная пыль (x3), Ваша собственная кровь

**Доплата:** 848

У меня есть оно! Имя. Имя это ключ. В нем заключена сила, как и верили наши предки. Я могу призвать его. Да, да, да. Я могу призвать его и снова все исправить. Bleddyn, essea squaess. Aé minne taedh, elaine yn.

– Найден зажатым в руке мертвого эльфа в пещере возле Голубых гор.

**ГЕНЕРАТОР ИСТИННЫХ ИМЕН ДЕМОНА**

Сделайте бросок для первых двух слогов, затем выберите последний слог, который, по вашему мнению, кажется правильным.

| Ролл 1d6 & 1d10 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | ВОД | ТОС | РЕС | НЕУ | МЕИ | ИТФ |
| 2 | НОК | ДРЕ | МОН | НУС | НАБ | СТО |
| 3 | ХЕЙ | ЗАК | БАК | ТЧО | БАР | ВАС |
| 4 | МАЛ | ФОР | ФУМ | КАВ | КХО | ГУС |
| 5 | РОГ | США | ОТФ | САМ | БАС | АГО |
| 6 | МОР | ЛАК | БИА | МАР | ОСК | ИАС |
| 7 | БОГ | СКИ | ТАР | ХАК | ОВЕ | РОС |
| 8 | КАМ | КАС | РИС | ВАК | ВОИ | ГАН |
| 9 | НОЙ | ДОМ | ИЕН | ЭОС | ОСЕ | КРО |
| 10 | АЭЛ | ДАЙ | ЛАМ | ТАМ | СОР | ИАН |

## Гоэтические ритуалы мастера

### Ритуал связывания

**Затраты Вын:** 0

**Процесс:** Подготовьтесь к ритуалу Контролируемого Призыва, сделав круг из свечей и настоянной пасты. Сделайте вторую пасту из угля и собственной крови и напишите истинное имя демона сразу за пределами круга контролируемого вызова. Выровняйте внутреннюю часть круга серебром, которое создаст защитный барьер внутри круга, поймав демона в ловушку внутри и лишив его возможности сопротивляться вам. В серебре поднесите демону подношение, как в ритуале контролируемого призыва. Как только вы будете готовы, повторяйте истинное имя демона, пока он не появится в круге, беспомощный, чтобы сопротивляться вам. Истязайте демона раздвоенным концом Посоха связывания, пока он не согласится быть связанным с вами, предоставляя вам преимущества, превосходящие ваши самые смелые мечты.

**Эффект:** Вы должны знать имя демона, которого собираетесь связать, прежде чем начать этот ритуал. После применения Ритуала, названный вами демон вызывается внутри ритуального круга и попадает в волшебную клетку, из-за которой он не может сбежать или атаковать вас на время Ритуала. Демон знает, что ритуал имеет конечную продолжительность, но воспринимает время как более медленное. Как только этот ритуал будет разыгран, вы вступаете в словесный бой с демоном, вашей конечной целью является связывание демона. Истинный посох связывания можно использовать для атак через волшебную клетку и мучения демона, но другое оружие и заклинания не могут проникнуть через этот барьер. Обычный Посох Связывания также не пройдет через этот барьер. Демон связан любыми соглашениями, заключенными во время действия Ритуала Связывания, и не может отказаться от этих соглашений, если связывание не будет нарушено. Один раз каждые 2 недели демон может попытаться пройти проверку Сопротивления Магии против первоначальной проверки Ритуального Ремесла Связующего Персонажа, чтобы попытаться разорвать Связывание. Этот бросок делается тайно Мастером. Если демон разрывает Привязку, он больше не связан никакими соглашениями, заключенными ранее, и способен причинить вред Связывателю, но может не делать этого, пока не наступит подходящий момент. Если если ему не удается разорвать связь, связывание может продлиться неограниченно долго. Во время действия Связывания, Связыватель может вызвать связанного демона в любое время, не выполняя Ритуал Контролируемого Призыва.

**Время подготовки:** 30 раундов

**СЛ проверки:** 20 (СЛ: 27 для Великих Демонов)

**Длительность:** 24 часа

**Компоненты:** свечи (x5), эссенция призрака (x2), дымная пыль (x3), масло (x1), уголь (x10), серебро (x6), Кувшин собственной крови, Истинный посох связывания

**Доплата**: 639

*У меня мало времени. Ублюдок цапнул меня своими зубами – вот же везучая тварь! Денн и Рари мертвы. Мне удалось уйти, но, боюсь, я лишь отсрочил неизбежное. Персонал ничего не делал. Должно быть, Рари как-то все испортила. Неправильно написала имя? Глупая женщина. Теперь мы все заплатили за это цену.*

*– Из окровавленного письма на полузамерзшем трупе, зажатом древком сломанного посоха.*

## Инструменты Гоэтии

Даже если вы знаете ритуалы вызова демона, вам все равно следует вложиться в некоторые инструменты, которые помогут вам уровнять шансы между демоном и вами. Без какого-либо из следующих предметов вы так или иначе окажетесь во власти того злобного существа, которое вам удалось призвать из потустороннего мира. Хотя процесс приобретения этих предметов может вызвать несварение в желудке, они необходимы для безопасного призыва.

### Кинжал из кровавого камня

Длинный стальной кинжал с волнистым лезвием, исписанным древними рунами. Наиболее впечатляющим и отличительным аспектом этого кинжала является полированный кровавый камень, вставленный в его рукоять. Кинжалы из кровавого камня носят культисты многих вероисповеданий, но оригинальные кинжалы из кровавого камня были созданы как инструменты для практикующих гоэтиков. В наши дни их трудно найти, и редко можно найти кого-то, кто их создает из-за их зловещей репутации.

| Название | Тип | Т | Дос. | У | Н | Х | Дис | Эффект | Скр | Ус | Вес |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Кинжал из кровавого камня | Р/К | +0 | R | 2d6 | 5 | 1 | нет | Кровопуск. (25%) | М | 1 | 0.5 |

### Чертеж кинжала из кровавого камня

| Сложносто | СЛ Изготовл. | Время | Компоненты | Доплата | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| Подмастерье | 14 | 4 часа | Прах (x2), кости животных (x1), чернящее масло (x1), травильная кислота (x4), точильный порошок (x2), сталь (x1), самоцвет (x1) | 254 | 500 |

Небрежно брошенный в груду кузнечных инструментов и потускневших клинков, кинжал был погребен под грудой металлолома — владелец ларька явно не знал, на что наткнулся. Кровавый камень, к счастью, все еще цел, хотя самому лезвию необходим точильный камень, прежде чем он будет использован по назначению.

– Найдено в дневнике культиста Корам Агх Тера.

### Мантия из козьей шкуры

| Описание | Редкость | Вес |
|---|---|---|
| Мантия из козьей шкуры, которая висит на плечах и застегивается спереди костяными застежками. Мантия из козьей шкуры имеют несколько уникальных эффектов при вызове различных форм демонов и используются практикующими гоэтиками в качестве первой линии защиты. Единственный человек, который получает выгоду от эффектов мантии из козьей кожи, - это человек, который ее носит.<br>**Рогатый:** Если призыватель не носит мантию из козьей шкуры, рогатый сразу же попытаются завладеть им после его призыва. Это происходит до того, как кто-либо успевает предпринять какие-либо действия.<br>**Касглидд:** Если призыватель не носит мантию из козьей шкуры, касглидд немедленно попытается использовать свою атаку Когтя, чтобы утащить его в тень, где он будет вести переговоры на своих условиях. Это происходит до того, как кто-либо успевает предпринять какие-либо действия.<br>**Мари Львид:** Если призыватель не носит мантию из козьей шкуры, мари львид будет считать, что все, что находится в здании, где происходит призыв, является частью подношения призывателя. | Редкое | 0.5 |

## Ритуал козьей шкуры

**Затраты Вын:** 0

**Процесс:** Ритуал козьей шкуры — это сложный ритуал, используемый для создания Мантии из козьей шкуры, которая защищает практикующих гоетиков во время их ритуалов. Во время этого ритуала практикующий, который должен воздерживаться от всех плотских удовольствий и предварительно поститься в течение двух недель, должен помазать козу маслом, настоянным на лепестках гинации и морозника, и возложить на ее голову венок из вербены и шелка. В начале ритуала практикующий должен убить козу, снять с нее кожу и бросить тело в горящий костер из дерева и костей животных. Пока коза горит, практикующий должен читать непрерывную серию защитных молитв. Когда огонь догорит, практикующий должен взять пепел от костра и втереть его в шкуру козы, а затем обжечь ее и прикрепить застежки, сделанные из козьих костей.

**Эффект:** Вы создаете одну мантию из козьей кожи.

**Время подготовки:** 30 раундов

**СЛ проверки:** 16

**Длительность:** мгновенное

**Компоненты:** коза (x1), масло (x5), уголь (x1), Кинжал из кровавого камня, лепестки гинации (x2), лепестки морозника (x3), дубильные травы (x3), вербена (x4), древесина (x10), кости животных (x3), шелк (x1)

**Доплата**: 639

*«Темные когти вцепились в прядки меха, оттянув, когда поняли, к чему прикасаются. Несмотря на всю вонь козла, шкура несчастного существа сослужила хорошую службу. Касчлидд не мог коснуться меня, пока я носил мантию. К моему удовольствию, оно визжало и корчилось в тенях, разъяренное, но бессильное. Теперь власть была у меня».*

*– Найдено среди разбросанных заметок «алхимика».*

## Земные ленты

| Описание | Редкость | Вес |
|---|---|---|
| Длинная красивая шелковая лента, вышитая рунами из нити, пропитанной пятой сущностью. Когда практикующий гоэтик вызывает мари львид, он может преподнести эти ленты среди даров демону. Мари Львид с радостью примет великолепный подарок и позволит практикующему завязать вокруг себя ленточки. Однажды связанная Земными Лентами, мари львид не способна принимать другие формы. После завязывания земные ленты остаются активными в течение 1 года. После этого года ленты теряют свою магию. Однако до окончания этого года ленты может снять любой, кроме мари львид. | Р | 0.1 |

«Ленты, которые мы подарили, восхитили демона, позволив нам нанизать их на каждую зубчатую кость на его длинной шее. Наклоняя череп из стороны в сторону, глупый зверь не мог понять, что его поймали. Ткани, которыми мы его украсили, были теми самыми цепями, которыми мы его свяжем».

– Найдено в записях скоя'таэльского мага.

## Чертеж земных лент

| Сложность | СЛ Изготовл. | Время | Компоненты | Доплата | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| Мастер | 22 | 10 часов | Шелк (x8), пятая эссенция (x3), нить (x10) | 676 | 1352 |

## Церебральный эликсир

| Описание | Редкость | Вес |
|---|---|---|
| Эликсир, состоящий из галлюциногена, настоянного на корне мандрагоры, лепестках морозника, вороньем глазе, аконите и кошачьем мозге , размоченном в алкоголе. Отвар необходимо процедить через волокна хана и смешать с серебряной стружкой. Эликсир нужно выпить в начале ритуала призыва. Эликсир действует 24 часа и находясь под его действием, если вы не можете быть одержимы бесом. Если вам удастся выпить этот эликсир, будучи одержимым бесом, бес немедленно будет вытеснен из вашего тела. | Rare | 0.1 |

Почти выла, борясь со мной на каждом шагу, но я едва ли мог ее винить — какая кошка захочет, чтобы ей выжгли мозги? Я похоронил ее под вороньим глазом у двери, по крайней мере, для приличия. Но что сделано, то сделано, эликсир готов. Богатые не смогут меня сейчас тронуть.

— Найдено в хижине ворожея в Верденне

## Чертеж церебрального эликсира

| Сложность | СЛ Изготовл. | Время | Компоненты | Доплата | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| Мастер | 22 | 10 Hours | Алкагест (x3), кошачий мозг (x1), галлюциноген (x1), лепестки морозника (x3), корень мандрагоры (x5), вороний глаз (X3) аконит (x4), серебро (x1), волокна хана(x4) | 666 | 1332 |

## Головоломка

| Описание | Редкость | Вес |
|---|---|---|
| Совершенно уникальный предмет, созданный для защиты человека от касглидда. Этот предмет может принимать разные формы, и вы никогда не увидите один и тот же предмет более одного раза. Этот предмет должен быть создан опытным мастером и должен быть невероятно сложным. Эта сложность может проявляться в виде замысловатой резьбы или вышивки, странных форм и углов, элементов головоломки, скрытых отсеков и т.п. Этот предмет должен быть завернут и представлен касглидду, когда он будут призваны. После передачи Головоломки касглиду демон переключает свое внимание с вас на Головоломку. Касглидд не прикрепится к вам и не появится снова, даже если вы подпишете с ним контракт. | Уникальное | нет |

Запутанный лабиринт гравюр и скользящих панелей, творение на столе кажется превосходящим даже мастерство Aen Seidhe. Это... потустороннее, и все же я знаю, что человек, у которого я заказал его, был слишком человечен. Скрытые отсеки заполнены безделушками - подношениями. Касглидд будет в восторге.

— Из дневника дворянки из Оксенфурта

## Чертеж головоломки

| Сложность | СЛ Искусства | Время | Components | Доплата | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| Мастер | 22 | 10 часов | Чтобы создать Головоломку, вы должны использовать навык Искусства, чтобы создать совершенно уникальный предмет большой сложности. Гловоломка должна включать как минимум 3 различных материала, а общая стоимость инвестиций должна составлять не менее 700 крон. У каждого призыва должна быть своя Головоломка. | 700 | нет |

## Жезл Изгнания

| Описание | Редкость | Вес |
|---|---|---|
| Ореховый жезл с колпачком из протравленной темной стали, обработанный огровым воском и эфирной смазкой. Этот жезл может быть использован для временного изгнания определенного демона с плана существования. Владелец должен совершить рукопашную атаку против демона, которая в случае успеха не наносит урона, но изгоняет демона обратно в его собственное царство на 24 часа. Каждая палочка может быть использована только против одного определенного демона (чье имя высечено на палочке) и имеет 50% шанс сломаться при каждом изгнании. При использовании против великого демона жезл всегда ломается после изгнания. | Редкий | 0.5 |

"Оно работает. У меня трясутся руки, и мне повезло, что я жив, но это работает. Сиськи Мелителе, если подумать, этой палки было достаточно, чтобы остановить это. Он рассыпался в пепел при малейшем прикосновении, и в воздухе витал отвратительный смрад. Изгнанный в темную яму, из которой он выполз. Я должен записать свои выводы, но сначала... мне нужно выпить.

– Найдено в дневнике мертвого мага.

## Чертеж жезла изгнания

| Сложность | СЛ Изготовл. | Время | Компоненты | Доплата | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| Подмастерье | 17 | 9 часов | Древесина (x1), пятая ээсенция (x2), эфирная смазка (x2), темная сталь (x2), травильная кислота (x5), огров воск (x3), Optima Matter (x1) | 405 | 800 |

## Посох связывания

Крепкий посох из орешника, обработанный эфирной смазкой, воском огра и маслом селезня, инкрустированный резным кровавым камнем. Этот посох является незавершенным Посохом связывания, но по-прежнему действует как мощная фокусировка.

| Название | Тип | Т | Дос. | У | Н | Х | Дис | Эффект | Скр. | Ус | Вес |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Посох связывания | Д | +0 | Р | 2d6 | 5 | 2 | нет | Длинное, Фокусирующее (3), Улучшенное фокусирующее | Н/С | 1 | 2 |

## Чертеж посоха связывания

| Сложность | СЛ Изготовл. | Время | Компоненты | Доплата | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| Мастер | 19 | 12 часов | Древесина (x4), пятая эссенция (x5), прах (x1), эфирная смазка (x1), масло из дрейка (x3), огров воск (x5), самоцвет (x1) | 666 | 1332 |

*«А еще говорят, что его нельзя приручить. Что ж, это покажет им обратное. Я знаю его имя и написал его на посохе хорошо и правильно, без ошибок, и я дважды перепроверил его, чтобы быть уверенным! На этот раз эта проклятая штука не уйдет, пока я ему не скажу.*

*– Найден на расчлененном и замороженном туловище.*

## Истинный посох связывания

Крепкий посох из орешника, обработанный эфирной смазкой, воском огра и маслом из дрейка, инкрустированный резным кровавым камнем. Этот Истинный Посох Связывания завершен и имеет последние штрихи: пару наконечников из метеоритной латуни на обоих концах посоха, инкрустированных рунами и обработанных Optima Matter. Этот Посох Связывания по-прежнему действует как мощный фокусировка, но теперь его можно использовать в Ритуале Связывания.

| Name | Тип | Т | Дос. | У | Н | Х | Дис | Эффект | Скр. | У | Вес |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Истинный посох связывания | Д | +0 | R | 2d6 | 5 | 2 | нет | Длинное, Фокусирующее (3), Улучшенное фокусирующее | Н/С | 1 | 2 |

## Чертеж Истинного посоха связывания

| Сложность | СЛ Изготовл. | Время | Компоненты | Доплата | Цена |
|---|---|---|---|---|---|
| Великий мастер | 25 | | Посох связывая, метеорит (x3), Optima Matter (x2)<br>ИЛИ<br>ореховая древесина (x4), пятая эссенция (x5), прах (x1), эфирная смазка (x1) масло из дрейка (x3), огров воск (x5), самоцвет (x1), метеорит (x3), Optima Matter (x2) | 1160 | 2320 |

*«Прошло так много лет, когда я в последний раз снимал свой жезл изгнания...Теперь, у меня наконец-то появилась возможность. Прикреплены последние части моего переплета посоха. Сегодня я исправил то, что когда-то пошло не так. Рестальтос забрал мою руку и чуть не жизнь, но я заберу у него все».*

*– Найдено в катакомбах под Цинтрой.*

# Портрет художника

**1086, Город Золотых башен • Перевод Алека фон Карста**

*Добрый вечер, Глиннис, позвольте мне выразить свои глубокие соболезнования. Должно быть ужасно потерять отца при таких ужасных обстоятельствах. Я могу только сожалеть, что он навлек свою кончину на себя практикой гоэтии.*

*Я надеюсь, вы понимаете, что нам нужно пройтись по нескольким пунктам в вашем заявлении. Да, я знаю, я знаю, что вы разговаривали с моими подчиненными. А ваше заявление было... атмосферным. Тем не менее, факты есть факты, и как только мы их проясним, вы сможете уйти. Нет, не сейчас. Скоро.*

*В ваших показаниях говорится, что ваш отец обучал вас в подвальных помещениях вашего магазина; довольно обширные подвалы. Частично кладовая, частично лаборатория, как удобно. Только ты и твой отец. Очень хорошо, значит, после твоего урока у твоего отца и у тебя возникли разногласия. Вы спрашивали о своей матери, некой Катрин вар Трехарне, это правда? Твой отец рассердился на тебя за разговор и вышел из подвала. Скажи мне, почему он ожидал, что ты останешься там? Ах, привести в порядок его атрибуты. Но затем вы остались на... о, период уединенного изучения в темном углу темной комнаты.*

*Более подозрительный человек может спросить, что вы изучаете, но давайте продолжим.*

*Вы говорите, через какое-то время вернулся отец, запер дверь в подвал и начал раскладывать ритуальные элементы. Вы были знакомы с этим? Нет, нет, вы говорите, что никогда раньше не видели таких вещей. Итак, круг свечей, миска… Вы видели, как он налил в сосуд свою собственную кровь? Я понимаю. Просто трудно полагаться на впечатления испуганного ребенка.*

*После крови — дитя, нечего бледнеть. Злое колдовство имеет свою цену, и оно редко бывает чистым. Итак, кровь, а потом небольшой портрет. Вы случайно не видели тему? Ваша мать? Должно быть, он действительно ненавидел ее за то, что она ушла, но все же. Вызывать кажется несколько экстремальным, но я забегаю вперед.*

*Ваш отец поместил портрет в центр свечного круга, а затем погасил все остальные фонари в рабочей зоне? Это кажется глупым, но я не чувствую, что вы описываете человека, полностью обладающего здравым смыслом.*

*Скажи мне, откуда ты смотрел и почему не остановил его? Неужели воспевание было признаком того, что все не в порядке? Теперь это следующая часть, верно? Он вырезал часть своей плоти в миску. Что ж, полагаю, это показывает, с чем мы имеем дело. Твой отец намеренно вызвал беса, демона жестокости и мести. Вы сказали моему офицеру, что в кругу появилась мрачная фигура. Я думаю, ты потакаешь здесь своим поэтическим склонностям, моя дорогая. Я вполне уверен, что течь, как темное масло, — не совсем точное описание, но вы были в сильном стрессе, и вряд ли можно ожидать ясности при таких обстоятельствах.*

*Вы говорите, что он покрылся и проник в вашего отца. Итак, его... О, его глаза вспыхнули. И вы говорите, что они были красными? Красновато-фиолетовый, вот и все. Да-да, с черным дымом. Драматический. Я уверен, что это было ужасно. Кто-нибудь, вероятно, сделал бы какое-то высказывание. Так случилось, что я довольно впечатлен тем, что вы просто ахнули. Да, думаю, это привлечет его внимание. Их внимание. Его внимание.*

*Итак, это владение, как вы его называете. Твой отец — извини — одержимое тело твоего отца говорило с тобой. И вы говорите, что это угрожало вам? Я нахожу непостижимым, что отец может говорить такие вещи по отношению к собственному ребенку, даже находясь под демоническим влиянием. Ну, может быть, вы мне объясните, как вы сами еще живы. И неповрежденный.*

*И что твоя душа принадлежит тебе?*

*Вы спрятались за деревянной опорой? Я предполагаю, что вы несколько похожи на беспризорника, так что это правдоподобно, вы, кажется, берете от своей матери сторону семьи. Кроме обещания содрать с тебя шкуру заживо и заставить съесть ее, что еще там было сказано? Имейте в виду, что демонам никогда нельзя доверять, но мне любопытно, почему вы так скромны в этом вопросе.*

*Вот ты была, уязвимая юная девушка, порхавшая из тени в тень, а этот большой злой демон преследовал тебя. Должно быть, он что-то сказал. Бесы как кошки, если не удержать их интерес, они просто оторвут тебе голову и оставят труп на пороге.*

*О, это дало тебе шанс сбежать? Это было спортивно. Но вы не воспользовались предложением? Ах, у него был ключ на шее твоего отца. Ну, это, безусловно, затруднит открытие двери. Если бы вы были более умелыми, вы могли бы просто прожечь себе путь.*

*И что вы делали, пока это предложение было сделано? Подготовка заклинания была очень находчивой, надеюсь, мощной. Комната Дормина? Это продвинуто для такого незрелого практика. Теперь, если я правильно помню, работа «производит сферу светящейся синей силы, которая может содержать магическую энергию». Кроме того, насколько я понимаю, это вызывает клаустрофобию.*

*Вы бросили это заклинание, а потом что, побежали к двери, надеясь открыть ее? Это было бессмысленно, не так ли? Комната существует всего несколько мгновений в состоянии стресса, что объясняет, почему демон преследовал вас, когда мои люди выломали дверь. Вам действительно очень повезло там.*

*Итак, что ты имеешь в виду, что глаза твоего отца погасли, когда мои люди вошли в подвал? Вы имеете в виду, что демон покинул свое тело вовремя, чтобы мы просто избавились от заблудшего заклинателя? Это, конечно, объясняет ваши рыдания и мольбы, пока мы приводили приговор в исполнение. Я очень надеюсь, что мы не сильно тебя обидели, но тебя нужно было сдерживать. Обезглавливание может быть неприятным занятием, если вы к нему не привыкли.*

*Последнее уточнение для наших записей. Глаза демона. Они так выглядели? Или такого дыма было больше? И пахло ли его дыхание гниющей плотью с оттенком душистой серы, вот так?*

*Уверяю вас, что нет смысла кричать. Или бег. Дверь закрыта. Ты в полной безопасности, хоть ты и стал причиной смерти своего отца. Вы могли бы остановить его; или был более красноречив в своих мольбах, пока не упал топор. Но не волнуйтесь, скоро придет Граффид Аэп Элис, чтобы позаботиться о вас. Не то чтобы ему было наплевать, конечно, это просто услуга, за которую ему заплатила твоя мать. Нет, я не стал бы умолять твою мать, ты слишком папина дочь, чтобы она пришла за тобой.*

*Хватит плакать! Я нахожу ваше утверждение туманным и непоследовательным, но это то, что вы получаете, полагаясь на ребенка. Воспоминания со временем тускнеют, и у вас было почти два века, чтобы забыть детали.*

*Однажды ты сможешь взять ситуацию под контроль. Один день. Если вы можете вспомнить имя, которое произнес ваш отец, призывая именно этого человека. Вы даже можете спасти другого ребенка от той же боли.*

*Но сегодня не тот день. Сегодня ты потерпел неудачу. Очередной раз. Просыпайся, Глиннис, можешь попробовать еще раз ночью. Буду ждать.*

# Известные маги

*«Между теми, кто может работать с Хаосом, существует связь, которую нелегко разрушить простой политикой или краткосрочной национальной враждой. Когда бушуют войны, мы поддерживаем наши народы, пока мы чувствуем, что они правы, но только те, кто обладает этой силой, могут понять наши сердца после этого».*

*-Глиннис вар Трехарн*

А теперь мы подошли к тому, о чем вы все думаете, когда я говорю о магах, колдунах и волшебницах. У всех людей, которых вы ожидаете, будут палочки и остроконечные шляпы. Но они не такие. Не то, чтобы я их одобрял, конечно. Вершина магии на континенте – это, пожалуй, шестьдесят человек, а может быть, и того меньше сейчас. Откуда бы они ни пришли, все они способны направлять огромную магическую силу. Это мужчины и женщины, старые и не очень, все похожи на прихорашивающихся придворных, особенно, конечно, дамы. Это те, кто обучается в великих магических школах континента. Когда я был студентом, давным-давно, некоторые волшебницы встречались мне в университете. Все они были прекрасны, как бабочки; но вторгшись на их собрание, и на меня устремилось столько холодных, пристальных взглядов, сколько волшебниц было в комнате. Я был молодым парнем, который просто пытался заработать одну-две монеты, доставляя сообщения или бегая с поручениями на кухни лучших таверн, но даже меня пугало их презрение. Я оставался там тихо и ненавязчиво, потому что информацию продать так же легко, как хлеб, но она лучше оплачивается. Посторонним они представляются единым фронтом надменного высокомерия, но между собой они в основном злы, ревнивы и быстро гневаются. Я считаю, что это потому, что они одни из немногих людей, которые, по их мнению, могут им угрожать. В «старые добрые времена» перед Северными войнами при каждом дворе и многих баронах, герцогах и богатых купцах были постоянные маги-советники.

На самом деле это то, чему молодых волшебниц обучали в Аретузе: как быть красивыми, отточенными в своих манерах и казаться почтительными со своими королями, всегда двигая их в том направлении, в котором волшебница хотела, чтобы они шли.

Магам-советникам приходилось часто отчитываться перед Орденом и Советом. Именно они определяли политику, решали, кто из молодых членов королевской семьи за кого будет выдан замуж, решали, будут ли знания о магии переданы всем остальным. Наконец интрига зашла слишком далеко. Некоторые маги предпочли присоединиться к эльфам и Нильфгаарду в обмен на великую власть на реорганизованном Севере под властью Нильфгаарда. Об этом узнала оппозиция, те, кто еще работал на Северных королей и через них. Был страшный скандал, и многие маги погибли, связанные с Нильфгаардом были арестованы, а многие короли, не желая разбираться, кто есть кто, изгнали магов-советников из своих дворов. Будучи параноиком и жестоким правителем, Радовид из Редании создал Охотников на ведьм, чтобы убивать магов Редании. В результате Северной войны дворы Темерии и Аэдирна были упразднены. В конце концов, я так понимаю, что большинство северных магов бежало либо в Ковир и Повисс, либо в богом забытые крепости и оплоты. Время от времени я видел магов, тихо блуждающтх по Оксенфурту. Хотя я понимаю принцип, меня всегда шокирует, что они выглядят точно так же, как когда я был студентом. Ходят слухи, что некоторые настаивают на созыве нового совета магов, возможно, даже с помощью некоторых нильфгаардских магов.

## Заклинания и компоненты

Маги, перечисленные на следующих нескольких страницах, являются состоявшимися членами магического общества. Многие из них создали новые заклинания, и многие из них каким-то образом глубоко укоренились в политике Континента. Короче говоря, все они очень способные, хорошо подготовленные маги. При чтении следующих статей следует помнить о двух вещах. Во-первых, предполагается, что любой маг, указанный в этом списке, обладает компонентами, необходимыми для выполнения любого из известных ему Ритуалов. Во-вторых, раздел «Избранная магия» предназначен для того, чтобы служить ориентиром в предпочтительном магическом стиле мага. Хотя они сосредоточатся на этих заклинаниях, мы рекомендуем вам расширить их списки заклинаний в зависимости от потребностей игры.

# Арториус Виго

| | |
|---|---|
| INT | 10 |
| REF | 6 |
| DEX | 6 |
| BODY | 6 |
| SPD | 5 |
| EMP | 9 |
| CRA | 7 |
| WILL | 9 |

| | |
|---|---|
| STUN | 7 |
| RUN | 15 |
| LEAP | 3 |
| STA | 35 |
| ENC | 50 |
| REC | 7 |
| HP | 35 |
| VIGOR | 25 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Awareness | 16 |
| Business | 18 |
| Charisma | 15 |
| Courage | 17 |
| Dodge/Escape | 14 |
| Education | 19 |
| Grooming and Style | 18 |
| Hex Weaving | 17 |
| Human Perception | 17 |
| Persuasion | 16 |
| Resist Coercion | 19 |
| Resist Magic | 19 |
| Riding | 14 |
| Ritual Crafting | 19 |
| Social Etiquette | 19 |
| Spell Casting | 19 |
| Staff/Spear | 12 |
| Stealth | 12 |
| Swordsmanship | 14 |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 10 |
| Distillation | 6 |
| Expanded Magic | 8 |
| Grape Vine | 8 |
| Immutable | 7 |
| In Touch | 10 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 2 |
| Reverse Engineer | 7 |
| Scheming | 6 |

| Favored Magic |
|---|
| Blemish |
| Cloak |
| Dispel |
| Glamour |
| Illusion |
| Interactive Illusion |
| Magic Screen |
| Shape Earth |
| Standing Portal |
| Teleportation |
| The Nightmare |

*— Ах, Арториус Виго. Не могу сказать, что на Севере кто-то слишком много знает о магах Черных, но Виго какое-то время работал на герцогское хозяйство в Боклере и Туссенте, ах, немного небрежно относился к их безопасности. Этот человек мастер-иллюзионист, да и в другой магии неплох. Ходили слухи, что это он делал особую работу для герцогини Анны-Генриетты и ее сестры, когда они были еще девчонками. Богатый народ, а? Заставить такого серьезного мага работать для развлечения ребенка. Конечно, это еще не все, чем он занимался, работая на герцогов и герцогинь Туссентских, и даже нашел время написать по крайней мере одну книгу «Сущность заклинаний и иллюзий», если я правильно помню. Брендон горел желанием достать копию для Оксенфуртской библиотеки, сказал, что там есть полезные разговоры о разуме, а также вся информация о заклинаниях. Что касается меня, я не знаю, может ли какой-то дворянский маг много знать о том, как люди думают, но мне удалось помочь Брендону получить копию. Некоторое время назад Артуриус покинул Туссент, может быть, чтобы написать еще пару книг, или, может быть, чтобы помочь обучить дочь своего брата, Фрингилью Виго. Фрингилья — член Ложи Чародеек и, по-видимому, сама не слишком жалует иллюзии. Предположим, магия иногда передается по наследству. Я никогда не слышал, чтобы Арториус был добр к своей племяннице, но мне интересно, хорошо ли он себя чувствует сейчас в этих отношениях; Черные не слишком обрадовались тому, что два их собственных мага стали частью Ложи, это точно. Ассире вар Анахид, другой, уже мертв, да и о Виго-младшем я ничего не слышал. По крайней мере, я ничего не слышал о том, чтобы Арториус осуждал ее, что могло бы говорить само за себя.*

*—Родольф Казмер*

| Gear | | | |
|---|---|---|---|
| Elven walking staff | Esboda | Fashionable clothing | Gemstone amulet |
| Belt pouch | Writing kit | Journal | Ledger |
| Signet ring | Horse w/ racing saddle | Saddlebags | Wine (x2) |
| Sweets | Pipe & tobacco | Megascope | Cologne |
| Gwent deck (Nilfgaard) | Wives' tears potion | Invisible ink | Smelling salts |

# Бровин Мертвый глаз

*«Бронвин Мертвый Глаз, единственная волшебница, прошедшая обучение в Бан Арде. Нет, я не оговорился. Видите ли, Мертвый Глаз родилась на Спикероге на Скеллиге. Предположительно, когда она была еще девчонкой, она прокляла своего соседа, и ее отправили тренироваться с друидами, как обычно скеллигеры обращаются с магией. Где-то по пути она решила, что не хочет быть друидом, и сумела проделать весь этот проклятый путь до Бан Арда, где и получила свое образование. По словам Бан Арда, они не были заинтересованы в отказе такой талантливой ученице, но если это правда, они держали это в необычно тихом месте до тех пор, пока она не закончила учебу. Какова бы ни была реальная история, талант Мертвого Глаза к магии воздуха поразителен — она создала два заклинания, Порыв Бронвин и Бронвинский лук. Хотя, возможно, ее мастерство в боевой магии связано с тем, что она вернулась к своим корням, когда закончила учебу, взяла корабль и команду и начала совершать набеги вместе с остальными! В основном она бьет Черных, хранит коллекцию знаков различия и тому подобное от офицеров, которых она убила, и, насколько я слышал, это чертовски большая коллекция, хех. Одним из известных деяний Мертвого Глаза является то, как она проплыла вверх по реке Альба и возглавила набег на сам Город Золотых Башен, когда Узурпатор еще правил Нильфгаардом. Она потеряла большую часть своей команды и сама была тяжело ранена, но она выжила и разграбила достаточно добычи, чтобы финансировать плавания в течение многих лет, что в моих книгах считается победой, хех! Ходят слухи, что она была даже в Офире, и даже ходят слухи, что она была на другом континенте далеко на западе. В настоящее время Мертвый Глаз редко бывает в порту, что облегчает задачу Скеллиге — друиды всегда немного резки, когда она появляется, хотя они никогда не жалуются так громко, может быть, из-за страха, что она вызывает.*

*—Родольф Казмер*

| | |
|---|---|
| INT | 8 |
| REF | 10 |
| DEX | 8 |
| BODY | 8 |
| SPD | 7 |
| EMP | 6 |
| CRA | 8 |
| WILL | 10 |

| | |
|---|---|
| STUN | 9 |
| RUN | 21 |
| LEAP | 4 |
| STA | 45 |
| ENC | 80 |
| REC | 9 |
| HP | 45 |
| VIGOR | 25 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Awareness | 18 |
| Brawling | 19 |
| Charisma | 12 |
| Dodge/Escape | 17 |
| Education | 13 |
| Endurance | 16 |
| Hex Weaving | 20 |
| Intimidation | 20 |
| Melee | 20 |
| Persuasion | 11 |
| Physique | 17 |
| Resist Coercion | 20 |
| Resist Magic | 19 |
| Ritual Crafting | 18 |
| Sailing | 18 |
| Social Etiquette | 13 |
| Spell Casting | 19 |
| Swordsmanship | 16 |
| Tactics | 16 |

| Favored Magic |
|---|
| Air Pocket |
| Alzur's Thunder |
| Bones of Glass |
| Bronwyn's Bow |
| Bronwyn's Gust |
| Control Water |
| Dispel |
| Evil Eye |
| Gwynt Troelli |
| Imbue Trophy |
| Telekinesis |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 8 |
| Distillation | 9 |
| Expanded Magic | 10 |
| Grape Vine | 6 |
| Immutable | 10 |
| In Touch | 10 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 0 |
| Reverse Engineer | 7 |
| Scheming | 10 |

| Gear | | |
|---|---|---|
| Skellige helm | Hindarsfjall heavy armor | Hindarsfjall heavy chausses |
| Berserker's axe | Dagger | Krigsverd |
| Broadhead bolts (x10) | Gemstone amulet (x2) | Wyvern trophy |
| Grappling hook & rope | Gwent deck (Skellige) | Waterskin |
| Cold weather clothing | Sunstone | Holy symbol (Freya) |

# Кадфан из Эббинга

| | | | |
|---|---|---|---|
| INT | 10 | STUN | 8 |
| REF | 6 | RUN | 18 |
| DEX | 6 | LEAP | 3 |
| BODY | 7 | STA | 40 |
| SPD | 6 | ENC | 70 |
| EMP | 8 | REC | 8 |
| CRA | 10 | HP | 40 |
| WILL | 10 | VIGOR | 21 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Alchemy | 18 |
| Awareness | 17 |
| Brawling | 12 |
| Charisma | 14 |
| Deceit | 16 |
| Dodge/Escape | 12 |
| Education | 17 |
| First Aid | 18 |
| Grooming and Style | 18 |
| Hex Weaving | 20 |
| Human Perception | 15 |
| Intimidation | 19 |
| Persuasion | 15 |
| Resist Coercion | 18 |
| Resist Magic | 18 |
| Ritual Crafting | 20 |
| Social Etiquette | 20 |
| Spell Casting | 18 |
| Stealth | 16 |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 4 |
| Distillation | 10 |
| Expanded Magic | 3 |
| Grape Vine | 6 |
| Immutable | 7 |
| In Touch | 8 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 7 |
| Reverse Engineer | 10 |
| Scheming | 7 |

| Favored Magic |
|---|
| Alchemical Recovery |
| Cadfan's Grasp |
| Cadfan's Synthesis |
| Create Soul Beacon |
| Dispel |
| Pesta's Kiss |
| Reanimate Corpse |
| Seirff Haul |
| Standing Portal |
| Storm of Souls |
| Summon Staff |

*«При первой встрече с Кадфаном возникает образ злого волшебника из сборника сказок. Тысячи крестьян могли бы описать его, даже не видя этого человека. Он поражает длинным черным плащом и экзотическими одеяниями. Скорее всего, капюшон плаща будет опущен, и его лицо окажется в тени. Посох Кадфана сделан из старого темного дерева с выбеленным черепом наверху. Ходят слухи, что череп принадлежит его хозяину, которого постигла ужасная участь после того, как он научил Кадфана всему, чему мог. Некоторые говорят, что видели, как он разговаривал с ним.*

*Образованный может копнуть немного глубже и обнаружить человека, увлеченного театральными возможностями репутации. Снимите маскировку, и Кадфан станет блестящим собеседником со всеми лучшими сплетнями и вкусом хорошего вина. Он улыбнется и объяснит, что череп — это не пережиток мучительного ученичества, а просто украшение. Можно провести веселый вечер, обсуждая всевозможные темы, от теоретических трактатов о хаосе до его подвигов на службе у императора Фергуса, которые снискали ему уважение и расположение наследника этого Достойного.*

*Однако следует дать понять, что кто-то знает, где вы находитесь, потому что не все его гости уходят после обеда. Под плащом и тенями Кадфан — опасный и способный некромант, склонный использовать неосторожных в своих экспериментах. Украшенный череп на его посохе меняется с тревожной частотой, и я подозреваю, что он является источником эрудированных сплетен, которые он так свободно распространяет.*

*Кадфан построил темную и неприступную башню в Переплуте, глубоко в негостеприимных болотах Эббинга. Я полагаю, однако, что он содержит дом в Клермонте, где принимает местных знатных людей. Природа этих развлечений не совсем ясна, и я бы не решилась принять приглашение без обширных защитных приготовлений».*

*— Глиннис вар Трехарн*

| Gear | | |
|---|---|---|
| Crystal staff | Gemstone amulet | Jambiya |
| Halfling protective doublet | Double woven trousers | Adda's tomb (x3) |
| Chloroform (x3) | Clotting powder (x3) | Fisstech |
| Sterilizing fluid (x3) | Surgeon's kit | Alchemy set |
| Satchel | Megascope | Shackles |

# Дормин из Геммеры

*«Должна признаться в личном интересе к Дормину, поскольку я была поклонницей его мастерства с тех пор, как была девочкой. Действительно, одно из его произведений, «Комната Дормина», помогло мне выжить достаточно долго, чтобы написать это. Тем не менее, я постараюсь придерживаться фактов.*

*В Геммере растут суровые граждане, которые плохо отреагировали на успехи Империи, когда их планировали завоевать. Когда ворвались армии, жители оказали сопротивление, и в этом сопротивлении они были почти полностью уничтожены. Своего рода победа, я полагаю.*

*Дормин помогал сопротивлению; опытный боевой маг с характером лавины. Он методично сглаживал волны, посылаемые против его войск, а тех, кого он не сдерживал с помощью магии, он отбивал своим посохом, заставляя подчиниться, или просто рубил мечом, пока они смотрели с удивлением. К сожалению, один человек, каким бы могущественным он ни был, не может остановить армию. Когда Геммера пала, Дормин предпочел уйти, чтобы не попасть в рабство.*

*Несколько лет спустя появились слухи о могущественном маге-одиночке, живущем в горах Тир Тохаир. Экспедиция ушла, и выжившие сообщили, что разведданные верны; что Дормин нашел дом среди гномов и считает себя в отставке. Разведчики искренне согласились с этой оценкой, и было принято решение оставить его в покое до тех пор, пока он не будет действовать против Империи.*

*Говорят, что никогда не следует встречать героя, но, несмотря на это, я предпринял поход к Тир Тохаиру, где он содержит крепость, высеченную в сети известняковых пещер. Дормин не разочаровал; Я полагаю, что он сделан из кожи поверх камня, с густой бородой и глазами, не терпящими чепухи. Он выслушал мою болтливую похвалу, а затем предложил мне чай».*

*— Глиннис вар Трехарн*

| | | | |
|---|---|---|---|
| INT | 9 | STUN | 10 |
| REF | 9 | RUN | 21 |
| DEX | 9 | LEAP | 4 |
| BODY | 10 | STA | 50 |
| SPD | 7 | ENC | 100 |
| EMP | 6 | REC | 10 |
| CRA | 7 | HP | 50 |
| WILL | 10 | VIGOR | 25 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Athletics | 19 |
| Awareness | 18 |
| Brawling | 16 |
| Courage | 20 |
| Dodge/Escape | 17 |
| Education | 14 |
| Endurance | 18 |
| Hex Weaving | 18 |
| Human Perception | 12 |
| Physique | 18 |
| Resist Coercion | 20 |
| Resist Magic | 19 |
| Ritual Crafting | 18 |
| Spell Casting | 20 |
| Staff/Spear | 16 |
| Stealth | 19 |
| Swordsmanship | 18 |
| Tactics | 18 |
| Wilderness Survival | 16 |

| Favored Magic |
|---|
| Alzur's Thunder |
| Artifact Compression |
| Dispel |
| Dormyn's Chamber |
| Dormyn's Fog |
| Hex of Forgetfulness |
| Hydromancy |
| Illusion |
| Bekker's Rockslide |
| Shape Earth |
| Teleportation |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 7 |
| Distillation | 8 |
| Expanded Magic | 10 |
| Grape Vine | 6 |
| Immutable | 10 |
| In Touch | 10 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 5 |
| Reverse Engineer | 8 |
| Scheming | 10 |

| Gear | | |
|---|---|---|
| Iron staff | Gemstone amulet | Torrwr |
| Brigandine | Armored trousers | Dwarven armor enhancements |
| Lantern | Pipe & tobacco | Spirits |
| Strider elixir | Anabolic steroids elixir | Magical elven rope |
| Dice poker board | Satchel | Trail rations (1 day) |

# Доррегарай из Воле

| | | | |
|---|---|---|---|
| INT | 10 | STUN | 7 |
| REF | 6 | RUN | 15 |
| DEX | 6 | LEAP | 3 |
| BODY | 5 | STA | 35 |
| SPD | 5 | ENC | 50 |
| EMP | 9 | REC | 7 |
| CRA | 4 | HP | 35 |
| WILL | 9 | VIGOR | 25 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Awareness | 18 |
| Charisma | 14 |
| Deceit | 17 |
| Dodge/Escape | 14 |
| Education | 20 |
| Grooming and Style | 16 |
| Hex Weaving | 16 |
| Human Perception | 16 |
| Monster Lore | 20 |
| Persuasion | 15 |
| Resist Coercion | 19 |
| Resist Magic | 19 |
| Riding | 14 |
| Ritual Crafting | 19 |
| Social Etiquette | 19 |
| Spell Casting | 19 |
| Stealth | 14 |
| Teaching | 20 |
| Wilderness Survival | 16 |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 10 |
| Distillation | 6 |
| Expanded Magic | 8 |
| Grape Vine | 8 |
| Immutable | 8 |
| In Touch | 10 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 1 |
| Reverse Engineer | 6 |
| Scheming | 8 |

| Favored Magic |
|---|
| Alzur's Thunder |
| Bekker's Rockslide |
| Cleansing Ritual |
| Dispel |
| Luthien's Quill |
| Polymorphism |
| Sharpen Senses |
| Talfryn's Prison |
| Tanio Ilchar |
| Teleportation |
| Urien's Shelter |

*«Доррегарай из Воле — маг в странном положении. Во-первых, он считается шпионом короля Этейна из Цидариса. Вполне логично, ведь он из маленького городка Воле в Цидарисе. Судя по всему, он не особенно хороший шпион, так как в Танедде он был просто посланником Цидариса и не принимал активного участия на стороне таких магов, как Филиппа Эйльхарт и Кейра Мец, которые были верны своим королям. Каким-то образом скоя'таэлям удалось выстрелить ему в спину, пробив легкое. К счастью, оказавшись в замке, полном магов, Доррегарай исцелился.*

*Он также является колдуном, что, по крайней мере, в наши дни, является трудным положением. За исключением злого гения, Вильгефорца из Роггевена и Хен Гедимдейта, старейшего мага, который был жив до событий Танедда, маги-мужчины просто не воспринимаются всерьез. Волшебницы обладают большей силой. У нас есть одна история о волшебной ссоре между Доррегараем и Йеннифэр из Венгерберга. В то время как Доррегарай бросает магический огонь, когда он устает от размолвки, Йеннифер использует магию, чтобы заставить всех участников онеметь и упасть.*

*А еще есть одержимость вымирающими видами. Никто не ожидает, что маг рассердится из-за ботинок из кожи ящерицы, но Доррегарай, кажется, не в состоянии поддержать разговор, не порицая чрезмерный промысел бесконечного числа видов животных.*

*После Танедда Доррегарай был назначен ректором школы магии для мальчиков Бан Ард. У него есть преимущество в том, что он не слишком опасен, а Бан Ард имеет репутацию не очень успешной, по сравнению с чрезвычайно элитной школы для девочек в Аретузой. Надеюсь, он будет комфортно жить в Бан Арде, ведя студентов в кампании по спасению вымирающих тритонов».*

*— Брендон из Оксенфурта*

| Gear | | | |
|---|---|---|---|
| Elven walking staff | Pipe | Purple velvet kaftan | Invisible ink |
| Warhorse w/ racing saddle | Military saddlebags | Racing blinders | Gemstone amulet |
| Halfling protective doublet | Hourglass | Writing kit | Journal |
| Double woven trousers | Chalk (x4) | Fishing gear | Cologne |
| Cold weather clothing | Dagger | Signet ring | Megascope |

# Элган из Вердена

*«Во время нашего изучения магов меня больше всего интересовал Элган из Вердена. Он маг-специалист, очарованный всем, что есть на Земле. Он хорошо известен некоторым инструкторам Бан Арда, которые рассказали мне о созданных им именованных заклинаниях. Я был заинтригован, так как большинство магов-мужчин в наши дни кажутся либо злыми, либо находящимися на нижней ступени магического общества. Очевидно, Элган настолько сосредоточен на своих магических исследованиях, что полностью отказался от ступенек и редко покидает горы. Мы обнаружили, что, вполне разумно для человека, изучающего землю, Элган теперь живет в Махакаме среди гномов. Кажется, единственное, чего ему не хватает в жизни вне гор, — это разнообразия пива, производимого в северных странах. Так что, конечно же, мы с Родольфом наполнили его фургон самым большим выбором пива, какое только смогли найти, и отправились в путь.*

*Когда мы прибыли в Махакам, Родольф послал гнома сообщить Элгану, что гости прибыли. Как мы и ожидали, потребовалось некоторое время, чтобы его нашли в туннелях и камерах, но в конце концов он появился. Родольф сказал ему, что мы создаем фолиант магии, чтобы не потерять ни историю, ни заклинания. Казалось, он думал, что это разумный проект. Я обнаружил, что он довольно бегло говорит на дварфском и нордском языках, сохраняя несколько певучий акцент Вердена.*

*Устроившись в его опрятных покоях, мы обнаружили, что гномы очень ценят его, поскольку он волшебным образом укрепляет их туннели, указывает им на исключительные жилы драгоценных руд и избавляет раскопки от монстров. Он рассказал нам о своих исследованиях, о названных им заклинаниях, о геологии гор Махакам и немного о своем презрении к магическому сообществу. В самом деле, мы разговаривали или, я бы сказал, слушали до глубокой ночи в сопровождении прекрасного пива.*

*— Брендон из Оксенфурта*

| | |
|---|---|
| INT | 10 |
| REF | 5 |
| DEX | 5 |
| BODY | 8 |
| SPD | 4 |
| EMP | 7 |
| CRA | 9 |
| WILL | 9 |

| | |
|---|---|
| STUN | 8 |
| RUN | 12 |
| LEAP | 2 |
| STA | 40 |
| ENC | 80 |
| REC | 8 |
| HP | 40 |
| VIGOR | 25 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Athletics | 13 |
| Awareness | 19 |
| Charisma | 15 |
| Crafting | 18 |
| Dodge/Escape | 12 |
| Education | 20 |
| Grooming and Style | 10 |
| Hex Weaving | 16 |
| Human Perception | 13 |
| Monster Lore | 20 |
| Persuasion | 14 |
| Resist Coercion | 19 |
| Resist Magic | 19 |
| Ritual Crafting | 18 |
| Social Etiquette | 17 |
| Spell Casting | 17 |
| Staff/Spear | 11 |
| Stealth | 10 |
| Wilderness Survival | 19 |

| Favored Magic |
|---|
| Air Pocket |
| Dispel |
| Earthen Spike |
| Elgan's Bastion |
| Elgan's Theory |
| Golem Crafting |
| Mage's Forge |
| Magic Barrier |
| Shape Earth |
| Smith's Touch |
| The Eternal Itch |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 0 |
| Distillation | 10 |
| Expanded Magic | 6 |
| Grape Vine | 8 |
| Immutable | 10 |
| In Touch | 10 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 0 |
| Reverse Engineer | 10 |
| Scheming | 7 |

| Gear | | |
|---|---|---|
| Iron staff | Gemstone amulet | Belt pouch |
| Brigandine | Double woven trousers | Satchel |
| Journal | Bredan's fury (x2) | Cart & mule |
| Bedroll | Dice poker board | Grappling hook & rope |
| Pipe & tobacco | Quality prosthetic leg | Beer (x3) |

# Франческа Финдабаир

| | | | |
|---|---|---|---|
| INT | 9 | STUN | 7 |
| REF | 8 | RUN | 21 |
| DEX | 9 | LEAP | 4 |
| BODY | 4 | STA | 35 |
| SPD | 7 | ENC | 40 |
| EMP | 10 | REC | 7 |
| CRA | 8 | HP | 35 |
| WILL | 10 | VIGOR | 20 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Awareness | 17 |
| Charisma | 20 |
| Courage | 19 |
| Dodge/Escape | 15 |
| Education | 18 |
| Grooming and Style | 20 |
| Hex Weaving | 20 |
| Human Perception | 20 |
| Leadership | 18 |
| Performance | 20 |
| Persuasion | 19 |
| Resist Coercion | 17 |
| Resist Magic | 17 |
| Riding | 17 |
| Ritual Crafting | 20 |
| Social Etiquette | 19 |
| Spell Casting | 20 |
| Stealth | 17 |
| Tactics | 18 |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 10 |
| Distillation | 5 |
| Expanded Magic | 8 |
| Grape Vine | 9 |
| Immutable | 10 |
| In Touch | 10 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 1 |
| Reverse Engineer | 7 |
| Scheming | 10 |

| Favored Magic |
|---|
| Aenye |
| Alzur's Thunder |
| Blaze of the Korath |
| Bones of Glass |
| Dispel |
| Magic Barrier |
| Magical Guestbook |
| Sharpen Senses |
| Standing Portal |
| Talfryn's Prison |
| Telepathy |

*«Мне очень жаль, что я никогда не был в присутствии Франческа Финдабаир, Энид ан Глеанна, королевы эльфов. Красоту трудно определить. Но, похоже, нет никаких сомнений в том, что королева Энид — самая красивая женщина в мире. Она чистокровная Aen Seidhe королевского происхождения. Ее весьма преклонный возраст, по-видимому, даже не намекает на ее красоту. Ее отец, один из Aen Saevherne, или эльфийских мудрецов, отрекся от нее, потому что она не повернулась спиной к остальному миру и не последовала за отцом в изгнание.*

*Чем больше я изучаю то, что известно о королеве Энид, тем больше я уважаю ее. Многие жители Севера ненавидят ее за то, что она связала свою судьбу с судьбой Нильфгаарда и Вильгефорца из Роггевена на конклаве Танедда. Многие ненавидят ее за то, что она приняла нильфгаардские условия, отказавшись от скоя'таэлей и не позволив им вернуться в Дол Блатанна после того, как его отвоевали эльфы.*

*В течение своей жизни королева Энид видела, как ее народ, в то время намного превосходивший людей в искусстве, архитектуре, социальной структуре и знаниях, оттеснялся человеческим насилием все дальше и дальше на восток, разрушая за собой их прекрасные города. В конце концов, эльфы, не решившие приспособиться к человеческому обществу, умерли от голода на вершинах Синих гор. Несмотря на все это, королева Энид решила сражаться за свой народ любым доступным ей способом. Предать Север и вступить в союз с Нильфгаардом, чтобы восстановить родину для своего народа? Конечно. В ее одиноком положении единственного представителя эльфов, который не сделал бы почти ничего, чтобы создать место, где ее люди могли бы быть в безопасности и попытаться восстановить свою культуру.*

*— Брендон из Оксенфурта*

| Gear | | | |
|---|---|---|---|
| Elven walking staff | Gemstone amulet | Makeup kit | Megascope |
| Crystal Skull (Hawk) | Hand mirror | Perfume | Fashionable clothing |
| Halfling protective doublet | Writing kit | Journal | Four-leaf clover |
| Power stone guardian | Belt pouch | Jewelry | Smelling salts |
| Map of the Continent | Signal whistle | Horse w/ saddle | Secret pocket |

# Драйстан из Назаира

*В тавернах внутренних районов Назаира, когда нильфгаардские лоялисты благоразумно удалились, барды могут очень тихо воспевать свой мятеж против Империи. Одна из этих историй рассказывает об отряде имперских рыцарей, которому поручено собирать магические знания в провинции. Один за другим этих людей выслеживали и побеждали, хотя подробности разнятся. Одни говорят, что их нашли разбитыми на куски у подножия утесов, другие — что их нашли в их лагере с опухшими лицами и высунутыми языками. Или, возможно, они просто исчезли в одночасье.*

*Виновником был некто Драйстан из Назаира, отпрыск мелкого дворянского дома, владевший ничем не примечательным поместьем с видом на море, где он обучал одаренных молодых дворян магическим искусствам. Когда солдаты пришли в Назаир, Драйстана это совершенно не волновало. Когда его родственники сбежали, он едва это заметил, захваченный в своем кабинете.*

*Когда был отдан приказ захватить его магические исследования, он просто заплатил соответствующему охраннику, чтобы тот смотрел в другую сторону, в то время как он убирал свои записи и оборудование, включая перегонный куб с монограммой, который он особенно любил. По какой-то оплошности этот последний был упущен и помещен в коробку для перевозки с остальными принадлежностями.*

*Драйстан отомстил за потерю своего имущества силой полностью обученного мага и зрелостью малыша. Рыцари ужасно погибли, а затем он бежал в столицу Назаира, где Полумесяц приветствовал его и его романтическую легенду.*

*Его нынешнее местонахождение является загадкой, хотя известно, что он посещал вечеринки в очевидно тайном обличии, в сшитых на заказ кожаных куртках, бриджах и с кокетливыми волосами. Он выглядит весьма достойно — и не в последнюю очередь среди дочерей знати, которые действительно должны знать лучше.*

*— Глиннис вар Трехарн*

| | |
|---|---|
| INT | 9 |
| REF | 8 |
| DEX | 7 |
| BODY | 5 |
| SPD | 7 |
| EMP | 10 |
| CRA | 8 |
| WILL | 9 |

| | |
|---|---|
| STUN | 7 |
| RUN | 21 |
| LEAP | 4 |
| STA | 35 |
| ENC | 50 |
| REC | 7 |
| HP | 35 |
| VIGOR | 21 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Awareness | 16 |
| Charisma | 20 |
| Deceit | 16 |
| Dodge/Escape | 16 |
| Education | 16 |
| Fine Arts | 15 |
| Grooming and Style | 20 |
| Hex Weaving | 16 |
| Human Perception | 19 |
| Persuasion | 20 |
| Resist Coercion | 17 |
| Resist Magic | 17 |
| Ritual Crafting | 14 |
| Seduction | 18 |
| Social Etiquette | 19 |
| Spell Casting | 17 |
| Stealth | 14 |
| Streetwise | 16 |
| Swordsmanship | 14 |

| Favored Magic |
|---|
| Blemish |
| Cloak |
| Dispel |
| Glamour |
| Hold Tongue |
| Invisible Ribbon |
| Odious Hex |
| Pyromancy |
| Spell Jar |
| Talfryn's Prison |
| Teleportation |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 10 |
| Distillation | 4 |
| Expanded Magic | 6 |
| Grape Vine | 8 |
| Immutable | 6 |
| In Touch | 8 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 0 |
| Reverse Engineer | 6 |
| Scheming | 9 |

| Gear | | |
|---|---|---|
| Crystal staff | Belt pouch | Gwent deck (Scoia'tael) |
| Writing kit | Vrihedd cavalry sword | Halfling protective doublet |
| Cavalry trousers | Wives' tears potion | Black venom (x2) |
| Horse w/ racing saddle | Gemstone amulet | Fine art tools |
| Loaded dice | Secret pocket | Jewelry |

# Фрингилья Виго

| | | | |
|---|---|---|---|
| INT | 9 | STUN | 7 |
| REF | 6 | RUN | 15 |
| DEX | 6 | LEAP | 3 |
| BODY | 5 | STA | 35 |
| SPD | 5 | ENC | 50 |
| EMP | 7 | REC | 7 |
| CRA | 4 | HP | 35 |
| WILL | 9 | VIGOR | 21 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Awareness | 16 |
| Business | 15 |
| Charisma | 15 |
| Courage | 15 |
| Dodge/Escape | 14 |
| Education | 18 |
| Grooming and Style | 16 |
| Hex Weaving | 19 |
| Human Perception | 17 |
| Persuasion | 14 |
| Resist Coercion | 18 |
| Resist Magic | 19 |
| Riding | 14 |
| Ritual Crafting | 19 |
| Seduction | 15 |
| Social Etiquette | 18 |
| Spell Casting | 19 |
| Staff/Spear | 12 |
| Stealth | 11 |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 10 |
| Distillation | 5 |
| Expanded Magic | 6 |
| Grape Vine | 10 |
| Immutable | 7 |
| In Touch | 8 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 4 |
| Reverse Engineer | 7 |
| Scheming | 10 |

| Favored Magic |
|---|
| Aenye |
| Bewitch Pendant |
| Dispel |
| Glamour |
| Illusion |
| Magic Screen |
| Mind Manipulation |
| Pyromancy |
| Rhwystr Graig |
| Standing Portal |
| Teleportation |

*«В нильфгаардской традиции магам не свойственно быть слишком стильными; обращать внимание на моду считается пустой тратой энергии, которую было бы лучше направить на службу. Фрингилья противостоит этой тенденции и задает другие. Она происходит из далекой знати и приносит с собой атмосферу любезного внимания, осанки и опасной компетентности.*

*Фрингилья любит обманывать ожидания; можно было бы ожидать, что, прилагая искренние усилия к своей внешности, она отбросила учебу на второй план, но она опасный боец и весьма целеустремленна в достижении своих целей. Она представляет собой интересное исследование характера, но я бы с осторожностью полагался на нее в крайних случаях, если только не работаю над достижением четкой общей цели.*

*Ее членство в Ложе Чародеек — один из таких случаев; в основном состоящая из практикующих северян, Фрингилья явно не испытывала никаких угрызений совести против того, чтобы присоединиться к ним и предложить им свою верность Империи. Тем не менее, ее способности выходят за рамки просто социальных, и она проявила себя в битве при Соддене, сражаясь за Нильфгаард. Могу только представить, какие извинения она почувствовала необходимым, когда в следующий раз встретилась со своими товарищами по ложе за выпивкой, а не за баррикадой.*

*Тем не менее, у меня есть опасения относительно самой Ложи; Нильфгаард часто обращается со своими магами как с инструментами; но Ложа как инструмент контроля над коронованными особами континента меня не устраивает. Ставя себя слишком высоко над людьми, мы можем обрести манию величия и упустить из виду последствия наших действий для отдельных людей.*

*Возможно, это необходимая идея, которая должна расцвести и упасть естественным образом, чтобы быть полностью искорененной. Как бы то ни было, Фрингилья явно чувствует себя как дома в политике, репутации и партиях. Она никогда не входит в комнату без опознавательных знаков, и я думаю, что ей нравится этот факт».*

*— Глиннис вар Трехарн*

| Gear | | | |
|---|---|---|---|
| Crystal staff | Halfling protective doublet | Double woven trousers | Gemstone amulet |
| Makeup kit | Perfume (x2) | Belt pouch | Fashionable clothing |
| Signet ring | Horse w/ racing saddle | Writing kit | Journal |
| Invisible ink | Jewelry (x2) | Megascope | Tempest elixir |
| Mongoose elixir | Gwent deck (Nilfgaard) | Eye of Nehaleni | Ledger |

# Истредд

*«Истредд — эзотерический знаток магии. Большинство магов никогда не видели его, так как он живет в маленькой отдаленной деревне, а не в каком-либо из городов, в которых хранятся материалы для исследований. Похоже, он не принадлежал ни к одной из магических организаций, но публикует исследовательские работы, которые каким-то образом попадают на собрания и конклавы. К сожалению, они обычно настолько специфичны и наполнены волшебным жаргоном, что их мало кто читает. В академических кругах следует помнить, что использование разреженной терминологии — это не то же самое, что иметь что сказать.*

*Он один из тех магов, которые покупают телят с двумя головами или куски рога единорога у деревенских жителей. Если вы живете среди магов, то вы должны задаться вопросом, кто из них сильнее или более осведомлен, но если вы единственный маг на 25 миль во всех направлениях, легко превзойти свое окружение. Было бы приятно верить, что маги выбирают эти окрестности, чтобы помогать и защищать «маленьких людей». На самом деле вряд ли. Вы Маг города, и люди вокруг вас испытывают благоговение или страх. Вы можете быть маленькой волшебной рыбкой в маленьком волшебном бассейне. Не все выпускники ВБан Арда готовы бороться за свой путь к вершине. Некоторые из его недавних работ, которые мне удалось найти в Оксенфурте, были направлены от магии к изучению истории и того, как люди жили много веков назад.*

*Возможно, он желает углубиться в прошлое, чтобы добраться до времени, предшествующего людям, ведь о магии Aep Seidhe еще мало что известно, а эльфы не рассказывают. Ходят слухи, что Истред когда-то дрался на дуэли со знаменитым ведьмаком Геральтом из Ривии, но я в этом очень сомневаюсь.*

*— Брендон из Оксенфурта*

| | | | |
|---|---|---|---|
| INT | 10 | STUN | 7 |
| REF | 6 | RUN | 21 |
| DEX | 7 | LEAP | 4 |
| BODY | 6 | STA | 35 |
| SPD | 7 | ENC | 60 |
| EMP | 10 | REC | 7 |
| CRA | 9 | HP | 35 |
| WILL | 8 | VIGOR | 21 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Alchemy | 16 |
| Awareness | 18 |
| Charisma | 20 |
| Dodge/Escape | 11 |
| Education | 18 |
| Grooming and Style | 19 |
| Hex Weaving | 13 |
| Human Perception | 20 |
| Leadership | 19 |
| Monster Knowledge | 19 |
| Persuasion | 18 |
| Resist Coercion | 15 |
| Resist Magic | 15 |
| Ritual Crafting | 16 |
| Seduction | 17 |
| Social Etiquette | 19 |
| Spell Casting | 17 |
| Stealth | 13 |
| Wilderness Survival | 20 |

| Favored Magic |
|---|
| Alchemical Recovery |
| Ball Lightning |
| Cleansing Ritual |
| Dispel |
| Essence of Potion |
| Illusion |
| Puro Dwr |
| Savolla's Method |
| Standing Portal |
| Telecommunication |
| Telepathy |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 7 |
| Distillation | 7 |
| Expanded Magic | 5 |
| Grape Vine | 6 |
| Immutable | 6 |
| In Touch | 8 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 2 |
| Reverse Engineer | 8 |
| Scheming | 8 |

| Gear | | | |
|---|---|---|---|
| Crystal staff | Dagger | Vicovarian blade | Alchemy set |
| Adda's tomb (x2) | Smelling salts | Gemstone amulet | Writing kit |
| Telecommunicator | Journal (x4) | Fashionable clothing | Satchel |
| Belt pouch | Gwent deck (Monster) | Lantern | Cologne |
| Mongoose elixir | Crystal skull (Kestrel) | Power stone guardian | Spirits |

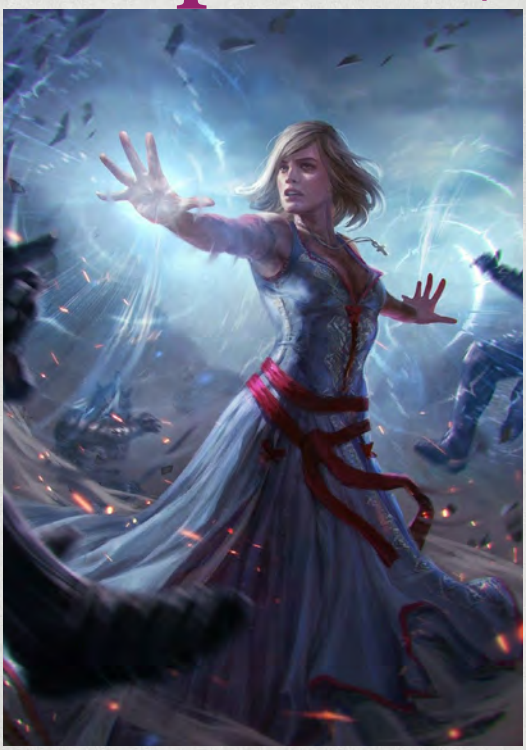
# Кейра Мец

| | |
|---|---|
| INT | 9 |
| REF | 8 |
| DEX | 7 |
| BODY | 5 |
| SPD | 6 |
| EMP | 7 |
| CRA | 7 |
| WILL | 9 |

| | |
|---|---|
| STUN | 7 |
| RUN | 15 |
| LEAP | 3 |
| STA | 35 |
| ENC | 50 |
| REC | 7 |
| HP | 35 |
| VIGOR | 21 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Alchemy | 15 |
| Awareness | 17 |
| Charisma | 13 |
| Deceit | 13 |
| Dodge/Escape | 17 |
| Education | 18 |
| Grooming and Style | 15 |
| Hex Weaving | 17 |
| Human Perception | 16 |
| Melee | 16 |
| Persuasion | 14 |
| Resist Coercion | 17 |
| Resist Magic | 19 |
| Ritual Crafting | 19 |
| Seduction | 15 |
| Small Blades | 14 |
| Social Etiquette | 17 |
| Spell Casting | 19 |
| Stealth | 15 |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 8 |
| Distillation | 10 |
| Expanded Magic | 6 |
| Grape Vine | 8 |
| Immutable | 8 |
| In Touch | 8 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 7 |
| Reverse Engineer | 10 |
| Scheming | 8 |



| Favored Magic |
|---|
| Alzur's Thunder |
| Bronwyn's Gust |
| Cenlly Graig |
| Dispel |
| Glamour |
| Onieromancy |
| Reopen Portal |
| Somne |
| Standing Portal |
| Telecommunication |
| Teleportation |

*Кейра Мец — еще один член Ложи Чародеек. Мец немного суетлива, никогда не любила грязь и беспорядок, ценила в жизни лучшие вещи. Боится крыс, насколько я помню, и тоже все время использует слова по двадцать крон, даже когда годятся и обычные. Она работала на короля Фольтеста еще до того, как разразилась вторая война с Нильфгаардом, но он сослал ее после переворота Танедда. Почему, я не знаю, я слышал, что она хорошо поступила, избивая Артауда Терранову кастетом, хех! К сожалению, этот ублюдок одолел ее, когда ситуация изменилась, выбросив ее в окно с парой неприятных травм. К счастью для нее, она выбралась живой. После изгнания она, должно быть, присоединилась к Ложе, работая с Филиппой Эйльхарт над созданием этой страны для магов. Она затаилась на пару лет после окончания второй войны, но это не помешало ей быть обвиненной в измене из-за смерти короля Демавенда и Фольтеста, как и остальных членов Ложи. Я полагаю, причина заключалась в том, что все они, должно быть, были в этом замешаны, и у Мец определенно была причина обижаться на Фольтеста... Однако я не могу отделаться от ощущения, что есть и другое объяснение. Никто не уверен, где она или что она делает сейчас, что с Севером, требующим крови магов, особенно Ложи, и Черные захватили большую часть Темерии и Аэдирна, черт бы их побрал. Ходили слухи о талантливой ведьме в Велене, хотя я не могу представить, чтобы Кейра Мец была так уж довольна крестьянской жизнью. С другой стороны, если это она, может быть, она сможет что-то сделать с бичом Катрионы — она снова начинает распространяться, а это последнее, что нам нужно, когда идет война. Она всегда была хороша в зельях и тому подобном.*

*—Родольф Казмер*

| Gear | | | |
|---|---|---|---|
| Crystal staff | Brass knuckles | Halfling protective doublet | Crystal Skull (Cat) |
| Makeup kit | Gemstone amulet | Alchemy set | Satchel |
| Jewelry (x4) | Perfume (x3) | Fashionable clothing (x2) | Numbing herbs (x3) |
| Poniard | Tempest elixir (x3) | Tempest elixir formula | Lightning elixir |
| Lightning elixir formula | Strider elixir | Strider elixir formula | Telecommunicator |

# Маргарита Ло-Антиль

*«Маргарита Ло-Антиль, известная друзьям как Рита, — одна из самых влиятельных членов волшебного женского общества. Она происходит от некой Илоны Ло-Антиль, могущественной волшебницы, которая была помощницей предыдущей настоятельницы Аретузы, Тиссайи де Врие. Магическое наследие встречается редко, поскольку рожденные от магических родителей часто переполняются своим унаследованным даром, но когда это действительно происходит, это оказывает большое давление на наследников. В случае с Маргаритой эта великая родословная подтолкнула ее к тому, чтобы стать важной частью магического общества. Девочкой она училась в Аретузе в том же классе, что и Йеннифер из Венгерберга, и, возможно, поэтому она продвинулась в своем физическом совершенстве даже дальше, чем большинство волшебниц. И все же она менее высокомерна, чем ее сверстники. Их директрисой была вышеупомянутая Тиссайя де Врие, без сомнения, еще больше разжигавшая огонь амбиций Маргариты. В конце концов, Маргарита сменила Тиссайю, став настоятельницей Аретузы. Маргарита известна своей преданностью школе и ученикам. Видимо, никто даже не подумал, что она может быть замешана в бунте на конклаве Танедда. Но ей не удалось избежать кризиса, начавшегося в Танедде. В конце концов ей пришлось покинуть Аретузу, чтобы спасти своих учеников от антимагической реакции. Она добралась до Новиграда в надежде найти безопасное место в Ковире и Повиссе, но нашла в Новиграде охотников на магов Радовида. В конце концов, ее учеников одного за другим сожгли на костре. Она выжила только потому, что Радовид хочет, чтобы она стала свидетельницей ужаса их смерти, но вскоре приближается и ее казнь. Воистину, она — одна из самых грустных историй в волшебном мире».*

*— Брендон из Оксенфурта*

| | | | |
|---|---|---|---|
| INT | 10 | STUN | 7 |
| REF | 7 | RUN | 15 |
| DEX | 7 | LEAP | 3 |
| BODY | 5 | STA | 35 |
| SPD | 5 | ENC | 50 |
| EMP | 8 | REC | 7 |
| CRA | 5 | HP | 35 |
| WILL | 9 | VIGOR | 25 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Awareness | 15 |
| Charisma | 16 |
| Courage | 15 |
| Dodge/Escape | 13 |
| Education | 20 |
| Endurance | 11 |
| Grooming and Style | 16 |
| Hex Weaving | 19 |
| Human Perception | 15 |
| Monster Lore | 18 |
| Persuasion | 15 |
| Resist Coercion | 19 |
| Resist Magic | 19 |
| Ritual Crafting | 19 |
| Seduction | 18 |
| Social Etiquette | 19 |
| Spell Casting | 19 |
| Stealth | 11 |
| Teaching | 20 |

| Favored Magic |
|---|
| Ball Lightning |
| Codi Bywyd |
| Dispel |
| Empower |
| Focus Shutdown |
| Hold Tongue |
| Hydromancy |
| Interactive Illusion |
| Ritual of Magic |
| Standing Portal |
| The Eternal Itch |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 10 |
| Distillation | 6 |
| Expanded Magic | 8 |
| Grape Vine | 6 |
| Immutable | 5 |
| In Touch | 10 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 6 |
| Reverse Engineer | 10 |
| Scheming | 7 |

| Gear | | | |
|---|---|---|---|
| Crystal staff | Halfling protective doublet | Stiletto | Gemstone amulet |
| Writing kit | Fashionable clothing | Alchemy set | Ritual pouch |
| Megascope | Numbing herbs | Jewelry (x2) | Hourglass |
| Garter sheath | Double woven trousers | Spell formulae (x4) | Hand mirror |
| Satchel | Makeup kit | Perfume | Crystal skull (Swallow) |

# Филиппа Эйльхарт

| | | | |
|---|---|---|---|
| **INT** | 10 | **STUN** | 7 |
| **REF** | 7 | **RUN** | 15 |
| **DEX** | 7 | **LEAP** | 3 |
| **BODY** | 5 | **STA** | 35 |
| **SPD** | 5 | **ENC** | 50 |
| **EMP** | 5 | **REC** | 7 |
| **CRA** | 7 | **HP** | 35 |
| **WILL** | 10 | **VIGOR** | 25 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Awareness | 17 |
| Charisma | 10 |
| Deceit | 18 |
| Dodge/Escape | 16 |
| Education | 19 |
| Endurance | 15 |
| Grooming and Style | 16 |
| Hex Weaving | 20 |
| Human Perception | 15 |
| Persuasion | 15 |
| Resist Coercion | 20 |
| Resist Magic | 20 |
| Ritual Crafting | 20 |
| Seduction | 17 |
| Small Blades | 13 |
| Social Etiquette | 18 |
| Spell Casting | 20 |
| Stealth | 15 |
| Tactics | 17 |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 10 |
| Distillation | 6 |
| Expanded Magic | 7 |
| Grape Vine | 8 |
| Immutable | 5 |
| In Touch | 10 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 4 |
| Reverse Engineer | 10 |
| Scheming | 10 |

| Favored Magic |
|---|
| Alzur's Thunder |
| Blinding Dust |
| Dispel |
| Eilhart's Technique |
| Fergus' Demise |
| Glamour |
| Golem Crafting |
| Mental Command |
| Polymorphism |
| Pyromancy |
| Standing Portal |

*«Филиппа Эйльхарт. Хе. Очень опасный маг — достаточно сильный, чтобы превратиться в сову. Раньше давала советы королю Визимиру и даже какое-то время была связана с его мастером шпионажа Сигизмундом Дийкстрой, хотя я бы назвал это делом удобства, поскольку она занимается исключительно другими женщинами. Эйльхарт была настоящим лидером среди северных магов. Во время Танеддского переворота она и другие маги, верные Северу, Дийкстра и группа реданских солдат захватили магов, подкупленных Нильфгаардом. Что-то, должно быть, пошло не так, потому что маги Черных освободились, и это превратилось в кровавую баню. Увидев падение Совета, Эйльхарт создала собственную группу, Ложу Чародеек. Ходят слухи, что они хотели создать страну магии и магов, или еще какого дерьма. Конечно, теперь большая часть Ложи разыскивается за измену, включая Эйльхарт, так что это говорит вам о том, чем это обернулось, хех. Проклятая ведьма замешана и в убийстве короля Фольтеста. Она даже способствовала крестьянскому восстанию, чтобы попытаться контролировать долину Понтар после того, как Ложа наняла ведьмака Лето, чтобы тот начал убивать королей. Конечно, Лето, вероятно, все это время работала на Нильфгаард, и ее планы начали рушиться, когда ее ученица Синтия оказалась шпионкой Черных. Король Радовид даже выколол глаза Эйльхарт, когда захватил ее в Лок Муинне. Я полагаю, что Эйльхарт чуть не захватила Реданию после того, как Визимир был убит, это объясняет, откуда Радовид затаил на нее злобу. Радовид все еще пытается преследовать ее и закончить то, что начал, а Охотники на ведьм разрывают на частях Велена, но она исчезла начисто. Предположим, у вас было бы намного больше укрытий, как у совы, но я ни на минуту не думаю, что мы видели последнее из этого.*

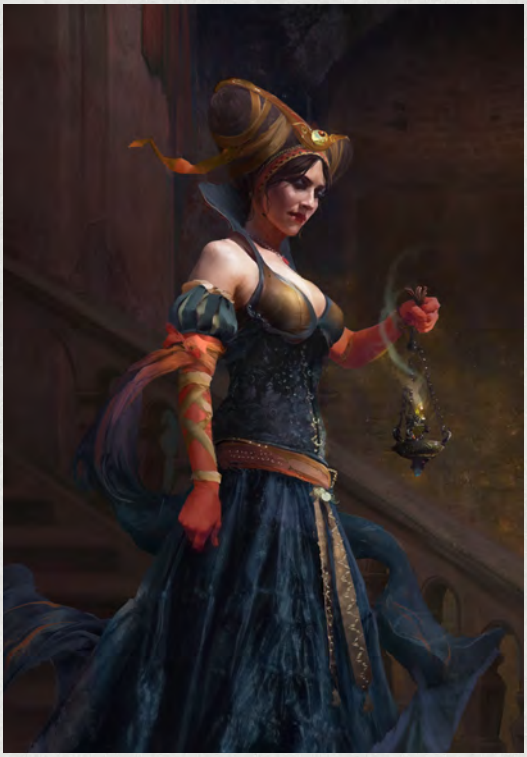
*—Родольф Казмер*

| Gear | | | |
|---|---|---|---|
| Crystal staff | Stiletto | Halfling protective doublet | Double woven trousers |
| Gemstone amulet | Belt pouch | Makeup kit | Perfume |
| Writing kit | Invisible ink | Poisoner's friend | Black venom |
| Alchemy set | Satchel | Secret pocket (x2) | Fashionable clothing |
| Acid solution | Jewelry (x2) | Sterilizing fluid (x3) | Megascope |

# Шеала де Танкарвилль

*«Шиле де Танкарвилль знаменита двумя вещами: своей связью с Ложей Чародеек и полным затворничеством. Я полагаю, что она присоединилась к Ложе в надежде, что те, кто достигнет своих целей, позволят ей спокойно заниматься исследованиями — женщина, которая уходит с места в Совете Волшебников, потому что это мешает ее работе, определенно не интересуется политикой ради силы. Ходили слухи, что она работала с королевой Зулейкой, чтобы уберечь принца Танкреда Тиссена от неприятностей. Похоже, сработало и, возможно, даже оставило приятные воспоминания, хех, учитывая, что теперь он король Ковира и единственный северный правитель, который все еще готов рискнуть работать с магами. Де Танкарвилль появилася во Флотзаме около полугода назад, во время заварушки с Цареубийцей; очевидно, она была там, чтобы позаботиться о кейране в городском порту. Она работала с Геральтом из Ривии, чтобы убить зверя, и использовала кое-что из кейрана, чтобы помочь королю Хенсельту, хех, семейным проблемам, завоевать его доверие. Конечно, потом Цареубийцы попытались захватить Хенселт, и в Лок Муинне выяснилось, что все это было заговором Ложи. Они наняли группу ведьмаков, чтобы те убивали правителей, которые не подчинялись капризам магов. С этим сюжет Ложи начал разваливаться. Де Танкарвилль попыталась сбежать после того, как проклятый дракон напал на конференцию. Некоторые люди клянутся, что ее мегаскоп взорвался, и волшебницу постигла ужасная участь, а некоторые клянутся, что вместо этого Геральт из Ривии спас ей жизнь. Не могу сказать наверняка, если в бегах из-за измены большая часть жизни, особенно с учетом того, что Вечный огонь делал с магами, которых они поймали...*

*—Родольф Казмер*



| | |
|---|---|
| INT | 10 |
| REF | 6 |
| DEX | 6 |
| BODY | 5 |
| SPD | 5 |
| EMP | 6 |
| CRA | 7 |
| WILL | 9 |

| | |
|---|---|
| STUN | 7 |
| RUN | 15 |
| LEAP | 3 |
| STA | 35 |
| ENC | 50 |
| REC | 7 |
| HP | 35 |
| VIGOR | 25 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Alchemy | 17 |
| Awareness | 19 |
| Charisma | 11 |
| Deduction | 18 |
| Dodge/Escape | 14 |
| Education | 20 |
| Endurance | 13 |
| Grooming and Style | 15 |
| Hex Weaving | 17 |
| Human Perception | 13 |
| Monster Lore | 20 |
| Persuasion | 13 |
| Resist Coercion | 18 |
| Resist Magic | 19 |
| Ritual Crafting | 19 |
| Social Etiquette | 18 |
| Spell Casting | 19 |
| Stealth | 12 |
| Teaching | 18 |

| Favored Magic |
|---|
| Dispel |
| Elgan's Theory |
| Essence of Potion |
| Freshen Air |
| Mental Command |
| Mind Manipulation |
| Oneiromancy |
| Ritual of Magic |
| Standing Portal |
| Teleportation |
| The Nightmare |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 8 |
| Distillation | 8 |
| Expanded Magic | 7 |
| Grape Vine | 8 |
| Immutable | 5 |
| In Touch | 10 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 6 |
| Reverse Engineer | 8 |
| Scheming | 8 |

| Gear | | | |
|---|---|---|---|
| Crystal staff | Halfling protective doublet | Satchel | Gemstone amulet |
| Writing kit | Double woven trousers | Alchemy set | Belt pouch |
| Strider elixir (x3) | Garter sheath | Stiletto | Journal |
| Perfume | Alchemical adhesive (x2) | Fashionable clothing | Silver fox fur boa |
| Jewelry | Clotting powder (x2) | Invisible ink | Makeup kit |

# Стрегобор из Ковира

| | |
|---|---|
| INT | 10 |
| REF | 5 |
| DEX | 6 |
| BODY | 5 |
| SPD | 5 |
| EMP | 5 |
| CRA | 8 |
| WILL | 9 |

| | |
|---|---|
| STUN | 7 |
| RUN | 15 |
| LEAP | 3 |
| STA | 35 |
| ENC | 50 |
| REC | 7 |
| HP | 35 |
| VIGOR | 25 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Alchemy | 16 |
| Awareness | 18 |
| Charisma | 10 |
| Crafting | 15 |
| Deduction | 18 |
| Dodge/Escape | 13 |
| Education | 19 |
| First Aid | 16 |
| Grooming and Style | 11 |
| Hex Weaving | 19 |
| Human Perception | 11 |
| Intimidation | 17 |
| Persuasion | 12 |
| Resist Coercion | 19 |
| Resist Magic | 19 |
| Ritual Crafting | 19 |
| Social Etiquette | 19 |
| Spell Casting | 19 |
| Stealth | 12 |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 6 |
| Distillation | 8 |
| Expanded Magic | 8 |
| Grape Vine | 6 |
| Immutable | 8 |
| In Touch | 10 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 6 |
| Reverse Engineer | 8 |
| Scheming | 6 |

| Favored Magic |
|---|
| Afan's Mirror |
| Corpse Restoration |
| Create Crystal Skull |
| Create Soul Beacon |
| Crystal Stasis |
| Dispel |
| Illusion |
| Interactive Illusion |
| Magic Screen |
| Summon Staff |
| Telepathy |

*«Стрегобор из Ковира — самый чудно выглядящий волшебник, которого я видел за всю свою жизнь. Высокий для человека, тощий как палка, посох, мантии, целая жила руды, хех. В основном занимался иллюзиями и погодой, но был одержим Проклятием Черного Солнца. Всем сердцем верил в пророчество Эльтибальда, что «шестьдесят женщин в золотых коронах утопят речные долины в крови», чтобы отметить возвращение злой богини Лилит. И вот, когда наступило затмение, Стрегобор начал исследовать принцесс, родившихся во время него. Все виды слухов о том, что принцессы Черного Солнца были злыми, или мутировавшими, или одержимыми, все с рождения. Через несколько лет и более чем нескольких вскрытий Стрегобор считался экспертом по ним. Однако дела пошли наперекосяк, когда его призвали разобраться с Ренфри из Крейдена. Он подтвердил, что она была искажена Черным солнцем, и мачеха девушки якобы отправила ее в лес с охотником, чтобы убить ее. Но Ренфри сбежала от них, может быть, убила их и обвинила Стрегобора в том, что он разрушил ее жизнь. Посвятила себя его убийству, и, говорят, она чуть не сделала это в Махакаме, но Стрегобор заморозил ее в глыбе кристалла и сбежал. Она освободилась с небольшой помощью и продолжала его выслеживать, попутно подобрав команду. В конце концов Стрегобор оказался загнанным в угол в Блавикене, и тогда появился Геральт из Ривии. Я слышал, что Геральт не любил Стрегобора, что маг выгнал Ведьмака из Ковира по ложному обвинению, но что-то случилось в этом городе. Сомневаюсь, что кто-нибудь знает всю историю, кроме Стрегобора и самого Мясника из Блавикена, но на рыночной площади было убито семь человек, одна из них Ренфри, и Геральт из Ривии никому не позволял прикасаться к ее телу. Стрегобор вернулся в Ковир, и с тех пор его никто не беспокоил.*

*—Родольф Казмер*

| Gear | | | |
|---|---|---|---|
| Crystal staff | Gemstone amulet | Gwent deck (Monster) | Dice poker board |
| Surgeon's kit | Writing kit | Journal | Hourglass |
| Alchemy set | Alchemical adhesive | Base powder | Acid solution |
| Satchel | Adda's tomb (x3) | Clotting powder (x2) | Dagger |
| Runewright's tools | Cold weather clothing | Belt pouch | Sweets |

# Ксартисиус

*«Я не сомневаюсь, что Ксартисиус обладает значительными способностями к прорицанию. Но гадание само по себе — сложная тема, поскольку оно часто дает результаты, неудовлетворительные для человека, ищущего ответы.*

*В юности на Императора Эмгыра было наложено проклятие Колдуна Браатенса, чтобы узаконить переворот против его отца. Ни одна из этих линий не поддается давлению, и это привело к смерти Фергуса и изгнанию его проклятого сына.*

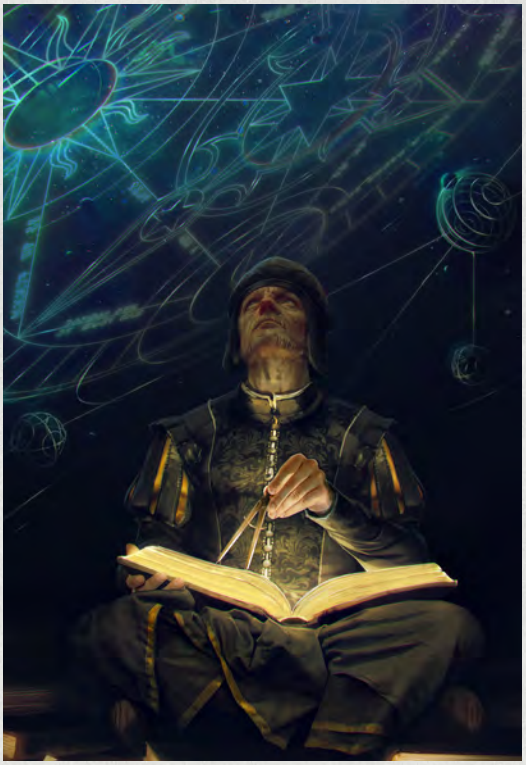
*Мальчику удалось найти сторонников, в том числе Ксартисиуса. С помощью астрологии и гадания Ксартисиус направил группу Эмгыра на север, где, как он заявил в своей неопределенной манере, можно найти лекарство.*

*К счастью, гадание оказалось точным после того, как прошло много времени в жизни обычного человека. Ксартисиус был хорошо вознагражден башней в Летней Столице, Лок Гримм, полностью оборудованной всем астрологическим оборудованием, которое только могло пожелать его сердце.*

*Однако правители известны своей непостоянностью, и когда Ксартисиуса снова призвали на службу, его предсказания оказались крайне неточными, и было потрачено много времени на то, чтобы отправить имперского агента прочесать сотни квадратных миль стога сена в пустыне в поисках нужного места и иглы в форме человека. Естественно, император счел Ксартисиуса недееспособным, и бедняга променял свою башню с видом на звезды на камеру.*

*В наших редких встречах, поскольку он редко выходил из своей башни, я не видел в Ксарфизиусе злого умысла. Это немного расплывчатый, чересчур серьезный человек с трогательной верой в способность звезд давать точные указания. Чем больше я размышлял о его заточении, тем больше убеждался, что его предсказания были верны и что к провалу агента Императора привела какая-то другая ошибка.*

*— Глиннис вар Трехарн*



| | |
|---|---|
| INT | 9 |
| REF | 5 |
| DEX | 5 |
| BODY | 4 |
| SPD | 5 |
| EMP | 7 |
| CRA | 8 |
| WILL | 8 |

| | |
|---|---|
| STUN | 6 |
| RUN | 15 |
| LEAP | 3 |
| STA | 30 |
| ENC | 50 |
| REC | 6 |
| HP | 30 |
| VIGOR | 21 |

| Skills | Base |
|---|---|
| Alchemy | 14 |
| Awareness | 15 |
| Charisma | 11 |
| Deduction | 17 |
| Dodge/Escape | 11 |
| Education | 19 |
| Grooming and Style | 11 |
| Hex Weaving | 17 |
| Human Perception | 13 |
| Monster Lore | 17 |
| Persuasion | 13 |
| Resist Coercion | 14 |
| Resist Magic | 18 |
| Ritual Crafting | 18 |
| Sleight of Hand | 11 |
| Social Etiquette | 15 |
| Spell Casting | 18 |
| Stealth | 7 |
| Teaching | 15 |

| Favored Magic |
|---|
| Detect Ley Line |
| Dispel |
| Disrupt Focus |
| Hydromancy |
| Magic Compass |
| Oneiromancy |
| Pyromancy |
| Telepathy |
| Teleportation |
| Tyromancy |
| Urien's Shelter |

| Key Skills | |
|---|---|
| Assets | 4 |
| Distillation | 8 |
| Expanded Magic | 4 |
| Grape Vine | 8 |
| Immutable | 6 |
| In Touch | 8 |
| Magical Training | 10 |
| Mutate | 6 |
| Reverse Engineer | 8 |
| Scheming | 8 |

| Gear | | | |
|---|---|---|---|
| Elven walking staff | Dagger | Basic clothing | Belt pouch |
| Map of the Continent | Gemstone amulet | Alchemy set | Writing kit |
| Flint & steel | Star chart | Astrological text | Cheese |
| Gwent deck (Nilfgaard) | Bedroll | Holy symbol (The Great Sun) | Journal |
| Writing kit | Waterskin | Pipe & tobacco | Sunstone |

# Обязательные условия

## Предистория (Читать вслух)

*Горный воздух Лирии и Ривии приятно отличается от истерзанных войной земель Темерии — холодный ветерок слишком слаб, чтобы нести дым погребальных костров и смрад разложения из ям с телами. Война кажется здесь чем-то далёким, плохим воспоминанием или забытым кошмаром — вне досягаемости Белого Пламени, Танцующего на Могиле Врагов. Но жестокая история сохраняется здесь в следах, оставленных позади. Ривия, город, изуродованный погромами, лежит в тени гор Крааг Рос на горизонте, мрачный и запятнанный ненавистью своих жителей. Напряжение течет кровью, как гной из рваной раны, заражая всех, кто сталкивается с ним. Ты видишь это в каждом подозрительном взгляде, слышишь в каждом ядовитом слове. И вот, в отдаленном поселке Спец, что-то вот-вот произойдет.*

## Остальная часть истории

Деревня Спец страдает от демона уже более четырех лет, странное существо появляется и задерживается возле одного дома, умоляя, чтобы его впустили. Крестьяне в ужасе, опасаясь семьи к дому которой притянулся демон. Учитывая историю Ривии, кажется, что этому страху суждено превратиться во всепоглощающую ненависть, которая вот-вот закончится кровопролитием. Все, что ему нужно, это один маленький толчок... *который что-то должно дать*. Игроки должны выяснить, как задобрить этого демона, но по пути обнаружить, что это не единственный монстр, скрывающийся в деревне, спрятанный у всех на виду.

## Сеттинг

Игроки прибывают в Спец, крошечную горную деревню в объединенных королевствах Лирии и Ривии, западная столица Ривии всего в дне пути на север, а река Яруга в нескольких милях к югу. Лирия и Ривия были завоеваны нильфгаардской армией не так давно, но земля все еще полна сражений; Королеве Мэве удалось вырваться из когтей императора Эмгыра и сплотить партизанские силы. Тем не менее, состояние нации только продолжает страдать. После погромов Ривия и ее отдаленные поселения изо всех сил пытались добиться какого-либо прогресса между человеческим и нечеловеческим населением. К любому, кто не является человеком или не является «естественным», относятся с подозрением и презрением, и ясно, что люди Спеце находятся на пределе своих возможностей. Демон, преследующий их, должен уйти, и семья, к которой он притягивается, должна уйти вместе с ним, если это необходимо.

Но в этой истории есть нечто большее, чем просто несчастная семья, которая привлекла внимание монстра. Это существо было призвано — отдать «идеального ребенка» матери и отцу, напуганных тем, что о них подумают соседи, и таким образом был произведен обмен. Жизнь за жизнь. Когда правда раскрывается, персонажи игроков должны решить, на чьей они стороне — с демоном, который пришел, чтобы выполнить договор, заключенный много лет назад? Или с родителями, которые сделали немыслимое? В любом случае, Спец достигает своего предела. Сколько всего будет поглощено пламенем?

## Расстановка Сил

В этом приключении могут участвовать до шести игровых персонажей с обеих сторон войны. Пока ни один из персонажей не известен как враг Лирии, Ривии или королевы Мэвы и не представляет себя таковым, у них не должно возникнуть никаких проблем ни с местными жителями, ни с охранниками. Количество врагов в бою должно быть равно числу игроков плюс два, если не указано иное.

## Противниками будет:

- **Мари Львид**, демон, призванный **Кленн и Эной Падд** дать им «идеального сына».Никто не знает настоящего имени демона, поэтому они стали называть его **Лошадь Мороза.** Этот демон сделал, как его попросили, но родители не уточнили условия сделки; теперь он стремится выполнить заключительную часть контракта. Демон не может войти в семейный дом без явного разрешения Кленна или Эны и поэтому ищет способ проникнуть внутрь, используя свою способность воровать и носить чужую кожу, чтобы попытаться обмануть родителей и заставить их впустить его.

- **Кленн Падд** и его жена **Эна**, родители и социальные изгои, которые вызвали **Лошадь Мороза** и произвели обмен на другого ребенка вместо того, который у них уже был. С тех пор, как демон вернулся, в их жизни произошел переворот. Местные жители теперь боятся их, а их ребенок и они подверглись остракизму со стороны жителей, которого избегают все, кого они знают. Жители деревни напуганы, и это начало вызывать гнев и враждебность по отношению к семье.
- **Орин** - сын **Гленна** и **Эны**, и он не знает, не понимает, почему **Лошадь Мороза** хочет его. Ему пять лет, и он тихий, у него не было роскоши заводить друзей теперь, когда деревня отвернулась от них. Обычно он играет один дома, а его родители большую часть времени спорят. Хотя Орин не понимает, что такое демон, похоже, он оказывает на него влияние, пытаясь соблазнить его открыть дверь и впустить ее. Это — то, что его родители называют «вспышками» — участились за последние недели, и они боятся того, что произойдет с их сыном, если они когда-либо не смогут помешать ему открыть дверь.
- **Гарт** староста деревни Спец и, по-видимому, единственный человек во всей деревне, который хоть немного сочувствует борющейся семье. Он заручится помощью персонажей, чтобы попытаться избавиться от этого демона и положить конец его мучениям соседей.
- **Дас** является человеческим соседом **Кленна** и его семьи и оказывается проблемой. Он стал более откровенным и агрессивным в отношении ситуации с демоном, и Гарт вызывает беспокойство, что он

### Краткая история Лирии и Ривии

Когда-то Ривия была крошечным королевством в долине Доль Ангра, на землях, которые с тех пор были возвращены эльфам нильфгаардским императором Эмгыром вар Эмрейсом. После Шестилетней войны в 9 веке и более поздних споров с правителями Темерии и Цинтры в 11 веке Ривия приобрела репутацию места, предоставляющего убежище беженцам от войны и политическим противникам. В 12 веке она была признана одной из двух главных держав в регионе, разделив известность с конкурирующим королевством Лирией. В 1133 году король Лирии Беррик взошел на трон Ривии и заключил союз между двумя королевствами. Это единство продлилось не более одного поколения, прежде чем после его смерти к власти пришли два разных наследника. В первой половине 13 века король Реджинальд из Ривии женился на принцессе Мэве из Лирии и снова соединил два королевства. Реджинальд умер в 1258 году и оставил трон своей жене Мэве, которая правит и сейчас. В 1268 году столица Ривии стала ареной ужасного погрома между людьми и не-людьми, закончившегося резней. Прошло четыре года, а трения все еще высоки.

### Ривийские погромы

Четыре года назад — в 1268 году — спор между молодой аристократкой Надио Эспозито и группой гномов на городской рыночной площади Ривии разгорелся до предела и перерос в насилие. Люди устроили погром против нелюдей, убив 184 человека в жестокой атаке. Это был не последний погром в Ривии, но первый такого масштаба, ставший началом будущего, полного ненависти и угнетения. Его часто называют резней в Ривии.

будет подстрекать других жителей деревни к чему-то ужасному. В последнее время люди больше соглашаются с Дасом, чем со своим старостой. Персонаж **Даса** служит **отвлекающим маневром**, обманывая игроков, заставляя их думать, что он **Лошадь Мороза** в шкуре **Даса**, чтобы сбить их со следа в **финальном противостоянии**.

- **Аррик из Скала** был **местным ворожеем**, который жил за пределами деревни в маленькой хижине в лесу. В течение последних нескольких лет он помогал **семье Падд** сдерживать **Морозную Лошадь**, но был убит за несколько недель до этого, когда **Орден Пылающей Розы** прошел через одну из их **охот на ведьм**. Его разграбленная и ныне заброшенная хижина находится к северо-западу от Спеца.
- **Крестьяне** в конечном итоге превратятся в **толпу** в **финальном противостоянии**, и напряженность, наконец, перерастет в насильственные последствия. Игровые персонажи могут попытаться разрядить ситуацию и убить демона или отойти в сторону и позволить **Лошади Мороза** наконец получить то, что она хочет.

## Предистория (Читать вслух)

*Когда вы натыкаетесь на деревню, спрятанную в соснах, идет дождь. Грязь и мох хлюпают под вами, пока вы медленно промокаете до нитки, дождь пробивается сквозь щели в вашей броне и одежде. Двадцать или около того зданий прижались друг к другу с закрытыми ставнями от непогоды. Несколько гусей бесцельно ковыляют, а одинокий мул уныло стоит в огороженном загоне, беспокоясь о вялом стоге сена, когда вы проходите мимо. Вокруг очень мало людей, и все смотрят на вас с явным подозрением на лицах и в невысказанном напряжении в воздухе. Кто-то что-то бормочет себе под руку. Раздается хриплый голос:*

*Ты здесь из-за проклятых, не так ли?*

## Ловушка(?)

Когда персонажи входят в Спец, обратите их внимание на пожилого мужчину, сидящего в дверях своего дома на табурете и очищающего рыбу от чешуи. Если какие-либо персонажи **не являются людьми** и не предприняли никаких мер, чтобы скрыть это, он будет многозначительно прищуривать на них глаза, на лице у него будет выражение резкой неприязни.

*Мужчина сердито смотрит на вас, своими маленькими водянистыми глазами расположенными на его измученном лице. Его губы кисло скривились под жесткой густой бородой. Щеки, обветренные и румяные, раскраснелись от холодного воздуха и усилий по очистке чешуи, проводя изогнутым лезвием ножа по всей длине рыбы, лежащей на деревянном бруске у его ног. Откашлявшись, он отхаркивает комок слюны и говорит:*

*Или вы тоже из этих уродов?*

Других крестьян, кажется, привлекает шумиха, которую поднимает этот человек, особенно когда раздается слово «урод». Их подозрительные взгляды переходят во взгляды презрения, но ни один из них не кажется достаточно смелым, чтобы заговорить и прервать его. Здесь у игровых персонажей есть несколько вариантов: они могут **поговорить** с этим человеком, **игнорировать** его или **противостоять** ему сами.

### Переговоры

Если персонажи игроков захотят поговорить с этим человеком, он представится как **Дас**; местный рыбак и самопровозглашенный «голос» жителей Спеца. Он высокомерный, самодовольный и громкий — счастлив быть невежественным и грубым с любым, кто «отличается» (читай: **не человек**).

Если спросить, что он имеет в виду под «проклятыми», он объяснит, что на **самом краю деревни есть семья**, которая вмешалась в то, чего им не следовало делать, и теперь последние **полгода** их преследует чудовище. Дас непреклонен в том, что семья замышляет **принести всех в жертву монстру**, и он отказывается позволить им оставаться в Спеце дольше; они представляют слишком большую угрозу. По его словам, они давно давно переполнили чашу терпения жителей деревни — его словам вторит одобрительный ропот собравшейся толпы.

### Игнорировать или противостоять

Если персонажи игроков решат противостоять Дасу или игнорировать его, он разразится внезапной тирадой гнева, ругаясь, угрожая и вызывая как можно больше сумятицы. Он

тщеславный, неприятный человек и ненавидит, когда его игнорируют или бросают вызов.

ЩЗ ҕGхХҺ зҕҕdЗ ҺqdХъзҕQЦ ЛХлҺзЗїжХd ҕ ҺзЗъ* ЄҺз зЗd dїїdъ+ҺзЗ зҕЛъїdЗъ ҺҕҕdїЗQ Һ **ҺХЗъqХd ¨ЛлЗdЗ ҺQЦ ХҕЗлЗ ХЦ*** ЗҺзҕҕХЗЗЗ ХҺЗd dҺзЗ+ЗdҕЗ dd ЛХлҺзЗїжХd **ЗХ ҕЗ ХҺҺ ЄХЗъЗҕХdЗъ**, ҮЗҺ хлGХdХ dлХҺҺqЗХ ЗХ ҺзХЗъїҺЗQ Һ ҺХъ* ЄҺз ПїҺ ХЗҕЗлdҺ зҕ ѠҺзd ҺХъqХ dЗd ЗwҕQЦ ЗХЄХЗъҕХЄХҺddЦ ЛХлҺзЗїжїЦ* зЗd ЗХ ҕGхGҺ ҺїddъdїХлЗҺҺdҕЗQъd dЗd ЗїЛЗлdҺҺQъd* dїїd зЗ, РҺЗd dїїdХ+ЗdҕЗ ЛХлҺзЗїжd ЛЗЛQҺїѡҺҺ **GdҺd зҺ ЗХХЗ*** ПїҺ ҕҺҺїЗХҺ d ЛЗЛQҺїХҺҺ ЛлХХлїїхdҺq dъ ЛGҺq* ҕҺҺїҕ ҕ dЦ ЗdЄЗзъ ЛлЗҺҺлїЗҺҺҕХ,

РҺЗd dҺзЗ+ЗdҕЗ dd ЛХлҺзЗїжХd **ЗїЛїїхХҺ ЗїПїҺї*** ҺЄdҺїdҺХХЗ **ҕїЗхdҺзЗ*** ЗЗ ҕХd хЗҺЛХЦЗҕ d ҺddЗжїЗъЗ ҕ dїЄХҺҺҕХ ЗлGжdЗ ,

ШХdїҕdҺdъЗ зҺ ҺзХЗ* dїїd dХлЗdd лХїХdлGѡҺ ЗїПїҺї* ҕЗdЗddε dd ЛХлХЛЗъЗЦ ЛлdҕЗХdїХҺ ҕЗdъїЗdХ **ОїлҺї Ç старосты** ЬЛХїї Ç dЗҺзЗлQd GҺҕХлжхїХҺ* ЄҺз ЦЗЄХҺ **лїdЛ хdҺq** ҺdҺGїЦdw* ХЗҕЗлЗ 8

* MЯ* ∪MЯ, Ø∪ØЗØ ÐØ∃JJ UJ○ ¡Ø∩∪D∪ØU∩Ø, ”7∪Ø ∪P∪ Ø8ØM∩ЯØ!M∪ =

**Гарт** - человек того же возраста, что и **Дас**, и в финансовом отношении он несколько лучше, чем остальная часть деревни. Его одежда практична, но сделана из более тонкого материала, а очки сидят на его круглом носу. Его седеющие волосы редеют на макушке и он часто тянет их пальцами, чтобы расчесать залысины. Он свежевыбрит и значительно чище, чем другие жители деревни, ведет себя важно и целеустремленно — явно гордится своим положением.

**Дас** мало думает о **Гарте** и открыто показывает это насмешливыми взглядами и плохим отношением. В настоящее время **староста** является единственным человеком, препятствующим изгнанию так называемой «проклятой» семьи из Спеца, останавливая желание Даса увидеть их изгнание. Тем не менее, Дас с некоторым уважением относится к авторитету **Гарта**, и он не будет действовать вне очереди и сам избавляться от семьи. Вместо этого Дас намерен **посеять раздор** среди других крестьян, чтобы Гарт был вынужден заставить семью уйти.

Если кто-то из игровых персонажей является **ведьмаком**, Гарт будет несколько рад их видеть. Несмотря на репутацию Лирии, ненавидящей нелюдей, Гарт понимает, что в этой ситуации нужен профессионал. На континенте с неохотой признают, что без ведьмаков монстры разгуливали бы безудержно. Таким образом, Гарт, как правило, будет вежливым и сердечным с любыми нелюдьми, но на его лице все еще отчетливо виден страх; он хочет, чтобы игроки решили эту проблему и отправились в путь как можно скорее.

## "Недобные" темы

В этом приключении есть много тем, которые могут быть неудобными или расстраивающими для ваших игроков. Вы, как ГМ, несете ответственность за то, чтобы всем за столом было безопасно и весело. Заранее расспросите своих игроков о границах и линиях, которые у них могут быть, и расскажите им об общем содержании этого приключения — для этого вам не нужно раскрывать спойлеры. Например, спросите: «В этом приключении есть темы эйблизма и расизма, все ли согласны играть в это?». Обязательно спросите об этом еще раз после сцен, которые затрагивают или как-то относятся к таким темам. Каждый должен получать удовольствие и чувствовать себя в безопасности, играя за столом.

Дас

Гарт

### Изгнанные

Если в этот момент игроки в конечном итоге убьют Даса, другие крестьяне, включая Гарта, возьмут в руки оружие и прогонят их из Спеца. Обратитесь к блоку статистики крестьянина в конце этого приключения. Затем перейдите к Концовке (Холод и Одиночество).

Когда Гарт вмешивается, **Дас** сдается и угрюмо возвращается к очистке рыбы от чешуи, считая, что спор больше не стоит затраченных усилий; на данный момент он достаточно ясно изложил свою точку зрения. Но это, конечно, не последний раз, когда Дас вмешивается.

*Сделав паузу, чтобы убедиться, что Дас вернулся к своей рыбе, мужчина поворачивается к вам с извиняющимся взглядом, нервно проводя рукой по своим редким волосам и говоря:*

*Извиненяюсь. Дас... ну, он не любит незнакомцев. Я Гарт, староста Спеца. Если ищете работу, у меня есть кое-что для вас.*

Гарт скажет персонажам следовать за ним, сказав, что объяснит все, что сможет, пока они идут. Перейти к **Завязке (Выселенные)**.

## Завязка (Выселенные)

Игроков ведут к восточной стороне деревни по узкой грязной тропинке между деревьями, пока **Гарт** развлекает их тем, что знает о ситуации. Он объясняет, что в Спец есть **семья**, у которой проблемы с **монстром**, которые продолжаются уже **четыре года**; с тех пор они стали называть монстра **Лошадью Мороза**. За все это время ни один ведьмак не прошел, так что никто не знает, что с этим делать. Еще несколько недель назад семья полагалась на **Аррика, местного ворожея**, но он был убит **Орденом Пылающей Розы** во время **охоты на ведьм,** и у них не осталось выбора. **Гарт** утверждает, что сам видел монстра, и описывает его так:

*«Это не похоже ни на что из того, что я когда-либо видел, это какой-то скелет лошади, завернутый в тряпки. Его огромные глаза светятся, а шея... она вытягивается и растет, выползая из-под одежды, в которую она одета. Это кошмар какой-то, это точно. Я никогда не свыкнусь с тем, что видел. Эта проклятая вещь, чем бы оно не была...*

Игровые персонажи могут вспомнить, что **Дас** упомянул, что монстр появился только в **последние шесть месяцев**. Если они упомянут об этом Гарту, он объяснит, что чудовище появлялось последние **четыре года**, но его визиты теперь стали настолько частыми, что оно больше не заботится о том, чтобы прятаться от остальной деревни; это становится смелым. За последние шесть месяцев **Лошадь Мороза** появлялась каждую ночь, и жители наконец заметили ее присутствие. Любые игроки, совершившие проверку **Понимания людей,** чтобы подтвердить это, обнаружат, что староста говорит правду, независимо от результата броска.

Можно сделать проверку **Монстрологии с Сл 26**, чтобы выяснить, что персонаж игрока знает об этом монстре (если он преуспеет, обратитесь к записи «**Демонология: Мари Львид**» на стр. 186). Также можно сделать проверку **Образования со Сл 14**, чтобы получить следующую информацию об **Ордене Пылающей Розы** в поле ниже.

### Орден Пылающей Розы

Первоначально образованный в 1268 году, **Орден Пылающей Розы** был создан, чтобы противостоять власти **Ложи Чародеек.** Он был вдохновлен **Реданской разведывательной службой** и построен на фундаменте **Ордена Белой Розы**, действовавшего в Темерии. Их лидер, **Яков из Альдерсберг**, приступил к крупным реформам, согласно которым так называемые Пылающие Розы, будут защищать **северян** от монстров и зла, обеспечивать выживание человечества и, когда это возможно, устанавливать мир посредством учений **Вечного Огня.**

Когда **Яков** был убит, **Зигфрид Денесле** стал лидером и отозвал Орден в **Реданию**, где они были принесены в жертву в войне против Нильфгаарда и брошены королем Радовидом V. Многие стали частью **Охотников на ведьм короля Радовида,** преследуя так называемых «ведьм», «уродов» и «мутантов» (нелюдей). Несмотря на это, некоторые более мелкие ответвления **Пылающей Розы** все еще существуют, продолжая свою деятельность даже в таких удаленных уголках, как **Лирия и Ривия**.

Это медленно умирающий Орден, но некоторая надежда на их выживание все еще остается в **Туссенте**, где на их «благородные дела» смотрят более благосклонно.

Гарт сообщит игрокам, что **семья Паддов** неуклонно вытеснялась в течение последних нескольких лет, поскольку появление **Лошади Мороза** означает, что они не могут покинуть свой дом. Напряженность между ними и остальной частью деревни только усилилась, в немалой степени из-за постоянного откровенного поведения Даса.

**Падды** живут в маленьком домике в стороне от остального поселения, но это не спасает их от ежедневного презрения и презрения со стороны соседей. Когда-то **Падды** были любимыми и общительными людьми, мирными и дружелюбными. Теперь они замкнуты и напуганы, всего лишь шелуха того, кем они когда-то были. Гарт выражает сочувствие семье и то, как он взял на себя ответственность обеспечить их свежей едой, питьем и припасами. В частности, он жалеет их сына **Орина**, которому всего пять лет, и он не может выйти из дома, чтобы играть с другими детьми. Он печально качает головой и говорит:

*Нехорошо так воспитывать парня. Бедняжка.*

Затем игроки прибывают в **дом семьи Паддов,** находящийся в одиночестве на окраине деревни. Переходите к развитию событий (Испытание, без ошибок).

## Развите событий (Испытание, без ошибок(?))

*Дом стоит, одинокий и заброшенный, на самом краю деревни. С одной стороны пристроен пустой курятник, дерево гнилое, погрызенное грызунами и сырое. Небольшой дом, построенный из дерева и кирпича невзрачный и скользкий от дождевой воды. Ставни плотно закрыты на окнах, сквозь щели в ламелях можно увидеть мерцание свечей. Воздух здесь устрашающе тихий, напряженный, и ощущение, будто за вами наблюдают, охватывает вас всех. Когда Гарт стучит костяшками пальцев в старую деревянную дверь и отступает назад, его стук столь же громок как взрыв, учитывая, насколько громко он разносится в тишине.*

Если кто-либо из игроков совершает проверку **Внимания**, обратитесь к **таблице «Любопытные странности»** ниже, чтобы узнать, что они заметят.

| Любопытные странности | |
|---|---|
| **Ролл** | **Результат** |
| **10 – 13** | Многочисленные следы отпечатаны в грязи перед домом, некоторые из них исчезают за углами, четко обозначая весь периметр. Смешаны отпечатки копыт лошади. На пороге гниющий рис, намокший от дождя. |
| **14 – 16** | Они также замечают, что деревья вокруг дома кажутся поврежденными, ветки наполовину обломаны и безвольно свисают, а другие полностью лишены листьев. Местами кора на стволах отсутствует и отслаивается. |
| **17 – 20+** | Слабый запах, неприятный и стойкий присутствует в воздухе - запах горящей серы, слегка приглушен дождем, но присутствует. Звуки природы отсутствуют: ни пение птиц, ни звуки животных, ни даже движение ветра. |

Через мгновение раздается звук того, как кто-то движется за входной дверью — тяжелый стук и дребезжание замка. Дверь слегка приоткрывается, открывая полоску мужского лица, единственный глаз, который они могут видеть, смотрит на них, и хриплый голос говорит:

*Кто это?*

**Гарта**, похоже, не смущает такое сдержанное поведение, и он улыбается, хотя и немного натянуто, когда отвечает:

*Ты знаешь, кто я, Кленн. Я привел людей, которые могут тебе помочь.*

Если кто-либо из игровых персонажей является **ведьмаком** или **магом**, Гарт особо укажет на них как на людей, которые могут помочь семье. Игровые персонажи, которые представляются **Кленну**, получат в ответ только ворчание и хмурый взгляд.

### Аррик из Скала

До своей смерти за несколько недель до прибытия игроков Аррик был пожилым человеком, который служил местным ворожеем в лесах к западу от Спеца, ближе к предгорьям гор Крааг Рос. Он был убит Охотниками на ведьм Ордена Пылающей Розы за преступление «использование магии и гнусного и злонамеренного колдовства». Его единственным настоящим «преступлением» был случай, когда его курица напала на одного из солдат королевы Мэвы. Это был безобидный, хотя и странный старик.

### Полный охват

Если игроки хотят исследовать территорию вокруг дома, обратитесь к таблице «Любопытные странности». Единственная новая вещь, которую они заметят в задней части дома, это то, что к одному из окон больше не прикреплены ставни, петли сломаны начисто.

### Бесполезная мера предосторожности

Линии или круги риса являются частью распространенного предубеждения, что некоторые существа, такие как демоны, должны поднять и сосчитать каждое отдельное зерно, прежде чем они смогут пройти мимо него. Это убеждение, однако, не основано ни на чем существенном, и рис воздействует на демонов, как чеснок воздействует на высших вампиров, то есть он ничего не делает. Те, кто преуспеют в проверке Образования или Монстрологии с Сл 16, знают, что рис не имеет никакого эффекта.

## Жезл Изгнания

Эта палка является палкой-ворожея и единственным предметом, который есть у семьи Паддов, который должен ненадолго изгнать Лошадь Мороза. Эта деревянная палочка, напоминающая жезл, была подарена Паддам ныне мёртвым пелларом Арриком из Скала. Полоска темно-красной ткани привязывает к одному концу веточку омелы, а к другому концу идут две разветвленные веточки, растущие в противоположных направлениях, обе покрыты тусклой медью. На корпусе жезла вырезано несколько рун. Проверка Магического познания с Сл 21 или Проверка Образования с Сл 25 показывает, что эти руны являются Люцифугом Рофокалем (сокращенно Люцифугом). Обратитесь к боковой панели Слова силы для получения информации о Люцифуге.

## Плохие манеры

Если кто-либо из персонажей решит попытаться ворваться в дом до того, как его коснется палкой, им придется обойти Кленн, совершив проверку Телосложения со Сл 12. Он будет проклинать игрока (игроков) все время и отчаянно бить их деревянной палкой, полный ужас отобразится на его лице, пока он не поймет, что они не реагируют так, как он ожидает. Поняв это, он отойдет в сторону и крикнет своей жене Эне, чтобы она впустила их, и только тогда дверь откроется. Если кто-то из игроков хочет попытаться понять ▶

Дверь откроется немного дальше, достаточно, чтобы увидеть Кленна, но все же недостаточно, чтобы заглянуть внутрь дома:

*Не похоже, что Кленну сильно больше трдцати, но морщины на его лице заставляют лицо лицо выглядеть сильно старше. Он бледный и осунувшийся, под беспокойными глазами тяжелые синяки от недосыпа. Его взгляд скользит от человека к человеку, будто оценивая вас всех. Он бросает краткий взгляд на деревья, затем на гниющий рис вдоль порога его ног. Он бормочет себе под нос, нервно проводя пальцами по спутанным волосам:*

*Больше риса. Нужно больше... чтобы исправить линии.*

*Он снова начинает закрывать дверь, обращаясь ко всем вам более прямо:*

*Я сейчас вернусь.*

Дверь снова закрывается. Гарт, похоже, не удивлен таким поведением Кленна и терпеливо улыбается персонажам, говоря:

*Лучше перестраховаться, когда речь идет о монстре, а? Я должен был упомянуть, но Кленн захочет проверить вас, прежде чем впустит.*

Если персонажи спросят, что это за «испытание» и почему, Гарт объяснит, что **семья Паддов,** по понятным причинам, в ужасе от того, что **Лошадь Мороз**а каким-то образом сможет **проникнуть в дом**. Очевидно, он может принимать гуманоидные формы и пытается обманом заставить семью впустить его внутрь. Никто точно не знает, как он это делает, но он также может **идеально имитировать голоса**, чтобы усилить правдоподобность своей маскировки. Гарт говорит довольно зловеще:

*"Это коварная и злая штука. Пусть боги помогут нам всем, если вы не можете остановить это."*

**Кленн** возвращается, быстро открывает, выскальзывает наружу, а затем поспешно захлопывает за собой дверь, звук захлопывающего изнутри замка доносится с тяжелым лязгом. В руке Кленн держит **маленькую деревянную палку**, которую он угрожающе поднимает на персонажей игроков. Кажется, он не решается отойти от двери и свободной рукой жестом приглашает их подойти к нему, говоря:

*Нас больше не обманут, слышишь? Ты знаете, что это такое. Ты знаешь, что случится, если она коснется тебя!*

Гарт предложит игрокам позволить Кленну прикоснуться к ним **палкой**, уверяя их, что им нечего бояться (если они, конечно, не **Морозные Лошади**!). Кленн постукивает палкой по щеке каждого игрока, объясняя, **что она должна касаться голой кожи**, чтобы он знал, прячется ли среди них **Лошадь Мороза.** Когда он поворачивается к Гарту, староста **отказывается**, говоря:

*Я не собираюсь заходить внутрь, Кленн. Мне нужно переговорить с Дасом... Теперь, когда все эти люди здесь, я уверен, что вы можете объяснить все лучше, чем я - я рассказал им только то немногое, что знаю.*

Затем Гарт обращается к игрокам:

*Дайте мне знать, если вам что-нибудь понадобится, пока вы здесь, и я прослежу, чтобы это было доставлено. — Это меньшее, что я могу сделать.*

Затем он уходит, прощаясь в последний раз с Кленном, который просто кивает в знак признательности, все еще нервничая из-за того, что впускает новых людей в свой дом. Он в последний раз переводит взгляд с игроков на деревья, прежде чем постучать в дверь:

*Эна! Впусти нас!*

Замок щелкает, и дверь открывается внутрь, открывая изможденную молодую женщину — **Эну**. Она смотрит на палку в руке Кленна, потом кивает и отходит в сторону.

*Эна так же измучена, как и ее муж Кленн. Темные круги обрамляют ее глаза, а ее светлые волосы собраны в небрежный пучок, растрепанный и похожий на солому на голове. Ее кожа вымыта, губы тонкие и твердо сжаты в жесткую линию, а руки беспокойно тянут край платья, снова и снова дергая ткань. Когда вы входите, она смотрит на вас, ничего не говоря, но выражение ее лица затравлено. Она боится.*

Перейдите в раздел «Развитие» («Разрушенный дом»).

## Развите событий (Разрушенный дом)

Теперь игроки находятся в **доме Паддов;** хотя, возможно, «дом» — слишком мягкое слово для этого. Когда-то это был дом, но в нем больше нет тепла. Ему не хватает жизни. Он недружелюбен.

*Вы попадаете в главную жилую зону дома. Печь стоит у дальней стены рядом с грязным окном без ставней с внешней стороны, откуда открывается мрачный вид на группу сосен и помятую грязную траву. Комната поворачивает*

*направо, в небольшое помещение, где две односпальные кровати плотно придвинуты к стене, набитые соломой матрацы запачканы и покрыты изношенными простынями. Закрытая дверь на противоположной стене ведет в другую комнату.*

*Задняя дверь на дальней стороне, рядом с кроватями, явно заперта, задвижка закрыта, а поперек закреплена деревянная балка, удерживаемая скобами по обеим сторонам дверной рамы. Царапины покрывают и балку, и дерево вокруг дверной ручки и болта — как будто что-то отчаянно пыталось выбраться наружу.*

Игровые персонажи могут пройти проверку **Внимания**, чтобы увидеть, что еще они замечают при входе в дом. См. результат в таблице «**Под поверхностью**» ниже. Здесь *определенно* что-то не так.

| Под поверхностью | |
|---|---|
| **Ролл** | **Результат** |
| **10 – 13** | Царапины есть не только вокруг задней двери, но и на передней двери, все разного возраста. Некоторые из них более старые, выцветшие в текстуре дерева, в то время как другие новые, покрытые маленькими осколками и щепками, разорванные по краям канавок. Проверка **Дедукции 14** или **Выживания в дикой природе Сл 12** определяет, что эти царапины были сделаны не животным, а **человеком**. Если спросить **Эну или Кленна** об этих отметинах, выясняется, что их сын **Орин** делает их во время своих **попыток побега.** |
| **14 – 17** | Осколки разбитой глиняной бутылки спешно собраны в маленькую плетеную корзинку вместе с осколками разбитой тарелки. На стене у одной из кроватей вмятина, отмеченная темным свежим пятном. В воздухе витает терпкий запах **Ривийского Крика.** Что-то или *кто-то* с силой швырнул бутылку с алкоголем в стену. Если спросить об этом **Эну или Кленна**, ничего не выяснится; ни один из них не хочет говорить об этом. Максимум, что игроки выносят из них, это то, что это был «**несчастный случай**». Проверка **Понимания людей с Сл 10** показывает, что это явно **ложь** и **деликатная тема**. |
| **18+** | Окно у печки не только испачкано, но и **треснуто**. Тонкая трещина расширяет нижнюю половину панели, разветвляясь во всех направлениях. По большей части покрытые слоями грязи **маленькие отпечатки ладоней** размазаны по стеклу изнутри, как будто кто-то лихорадочно трогал его, чтобы выбраться. Опять же, если игроки спросят об этом **Эну или Кленна,** они узнают, что это была еще одна **попытка побега Орина.** |

Кленн представит игрокам свою жену, а затем перейдет к печке, бросит в огонь еще один кусок дров и скажет Эне показать игрокам их сына. Если персонажи игроков хотят больше поговорить с Иной и Кленном, обратитесь к таблице **Текущее положение** ниже.

| Текущее положение —Кленн & Эна Падд |
|---|
| И Кленн, и Эна не хотят признавать, что Лошадь Мороза является демоном, поскольку это приведет к открытию того, что они вызвали его с помощью фолианта, украденного у Аррика, ворожея. С момента призыва они сожгли книгу и поэтому не могут узнать **истинное имя** Демона, поэтому и стали называть его **Лошадь Мороза**. Каждый раз, когда появляется демон, их сын **Орин** начинает вести себя **странно**; охваченный безумной потребностью **выбраться из дома**, и он пытается сбежать из дома, чтобы присоединиться к демону. Демон может выглядеть как **гуманоид** и может идеально имитировать голоса людей. Это почти застало их врасплох несколько раз, используя эту технику. В результате они подозрительно относятся ко всем вне дома. Это происходит последние **четыре года.** Вначале демон появлялся только **раз в месяц**, затем он стал появляться **раз в две недели**, затем **еженедельно**, вплоть до сегодняшнего дня, когда он появляется каждую ночь. Ворожей изначально сжалился над ними и одарил их **жезлом изгнания**, но теперь, когда он мертв, они едва могут спать от страха и отчаянно нуждаются в любой помощи. |

Переходите к **Развитию событий (Меченный).**

- намерения Кленна с этой палкой, когда он впервые столкнулся с ней, проверка Понимания людей с Сл 12 покажет, что он, похоже, не хочет причинять им вред. Вместо этого он явно ожидает какой-то реакции от персонажей, но они не могут понять, какой именно реакции он ожидает.

## Слова силы

В мире Ведьмака слова обладают огромной силой. Они могут проклинать людей, манипулировать Хаосом и связывать определенных монстров. Что касается демонов, то слова, используются для того, чтобы иметь над ними некоторую степень контроля и являются их истинными именами. Это не дает человеку полного контроля над демоном, но имена могут быть превращены в оружие в такие предметы, как жезлы, чтобы временно изгнать их на короткое время. Даже в этом случае имя демона можно использовать таким образом только несколько раз, прежде чем он станет невосприимчивым к нему. Истинное имя демона, когда оно записано, называется Люцифуг Рофокаля, «подпись». Люцифуг также может использоваться самим демоном, чтобы заявить права на существо или заключить договор. Эти подписи обычно оставляют на видимой части тела и имеют значительный размер, служащие напоминанием существу о том, чему они теперь принадлежат.

### Главный продукт Ривии

Ривия также известна своим знаменитым Ривийским криком, дешевым пивом, сваренным из вишни. Он очень популярен как среди местных жителей, так и среди гостей региона.

### Покидая дом

Персонажи могут покинуть дом в любое время, но каждый раз, когда они возвращаются, они будут подвергаться тесту на палку, чтобы доказать, что они не Лошади Мороза.

**Кленн** и **Эна Падд** - взрослые люди, и их сын **Орин** в настоящее время находится в своей комнате; его родители держат его там большую часть времени «**для его же безопасности**». Как только все окажутся внутри, Кленн запирает за собой дверь и ставит деревянную балку, чтобы она не открылась. Балка скользит с тяжелым стуком. Все заперты.

## Развитие событий (Меченный)

Встретившись и поговорив с Кленном и Эной, Эна покажет игрокам комнату своего сына, которая находится напротив двух кроватей у задней двери. Она обычно и просто обставлен.

*Маленькая кровать придвинута к стене, простыни смяты, а грубо сделанная кукла сидит, опираясь на подушку,её мертвые резные глаза смотрят вперед безучастно. Несколько свечей горят в своих подсвечниках, заливая все болезненно-желтым светом, и вы понимаете, что в этой комнате нет окон. Ясно, что когда-то они были, но сейчас они прочно заколочены, а деревянные панели едва дают возможность взглянуть на внешний мир сквозь тонкие щели между ними.*

*Спиной к вам всем сидит мальчик, скрестив ноги и играющий с набором животных, вырезанных из дерева. Кажется, он не замечает вас, а если и замечает, то просто не заботится о том, чтобы обернуться. После минуты неловкого молчания Эна говорит:*

*Орин, дорогой, у нас гости.*

**Орин** повернется по настоянию матери, и персонажи увидят, что **правая щека** мальчика отмечена большим глубоким **шрамом из линий и форм.** Кажется, его это не беспокоит, и он смотрит на персонажей бледно-голубыми глазами, оценивая их.

Орин — тихий ребенок; он может говорить, но предпочитает свою собственную компанию, тихо разговаривая сам с собой, пока играет со своими игрушками. Он нервничает из-за игровых персонажей, не привык видеть новые лица и становится все более беспокойным, когда его заставляют **покинуть свою комнату.**

Он явно очень любит свою мать и ищет ее привязанности, но он не хочет много общаться со своим отцом, Кленном, всегда будучи очень осторожным с ним. Кленн быстро злится на поведение своего сына, не терпя попыток побега Орина, несмотря на то, что знает, что это не вина мальчика. Он часто приказывает Орину, повышая голос, если его сын каким-либо образом не слушается его. Неудивительно, что Орин предпочитает свою мать, которая всегда добра и терпелива с ним; она часто называет его своим «**идеальным маленьким мальчиком**».

Если игровые персонажи исследуют комнату Орина, они делают проверку **Внимания**, сравнивая свой бросок с таблицей «**Одинокая комната**» ниже. Если они спросят о **шраме на лице** Орина, обратитесь к врезке «**Растущее беспокойство**».

| Одинокая комната | |
|---|---|
| **Ролл** | **Результат** |
| **10 – 13** | На заколоченном окне есть царапины, сделанные **человеческими руками.** Они **более новые**, чем те, что над дверями в главном доме. |
| **14 – 17** | **Сломанная игрушка** привлекает ваше внимание. Голова была оторвана от **маленькой деревянной лошадки** и помещена на вершину небольшого сундучка под таким углом, что она смотрела прямо на **кровать Орина** своими полыми черными глазами. |
| **18+** | Внизу одной из стен есть **слабо заметные рисунки**, нацарапанные на дереве, а затем запачканные сажей, собранной из печки; пепел в старой глиняной миске рядом на полу. Рисунки **грубые — явно детская попытка** — и изображают различные маленькие сценарии. На одном из них **Кленн и Эна улыбаются**, а между ними стоит маленький **Орин**. Другие — **животные**: собаки, кролики, куры, все непропорциональные, на тонких ногах. В самом дальнем углу стены висит рисунок улыбающегося **Орина**, сидящего верхом на **черной лошади**. Лошадь тоже улыбается широкой кривой улыбкой со слишком большим количеством зубов. |

Если персонажи игроков хотят провести время, разговаривая с Орином, обратитесь к таблице "**Текущее положение**" ниже. Орин откажется разговаривать с ними, если его мать не находится с ним в комнате или если в комнате находится его отец. Если Кленн находится в комнате и его попросят уйти, чтобы они могли поговорить с Орином, он пойдет, но заметно сожмет руки в кулаки и нахмурится.

| Текущее положение – Орин Падд |
|---|
| ◆ Орин понимает, что родители не разрешают ему выходить на улицу и ему там опасно. Конечно, он все еще хотел бы играть на улице, но, по крайней мере, дома у него есть свои игрушечные животные, с которыми он может играть.<br>◆ Он любит и мать, и отца, но иногда Кленн злится, и Орин не знает почему: *«Он кричит на меня, а мама плачет. Мне не нравится, когда она так делает».*<br>◆ Иногда Орин **не может вспомнить какие-то вещи.** У него «большие пустоты» там, где должны быть воспоминания. Самый свежий пример — **вчерашний день** — он обедал, и у него закружилась голова, а затем он очнулся, когдла его мать обнимала его, рыдая, а отец кричал. Орин покажет игрокам свои руки, кожа его ладоней усеяна порезами и царапинами, потому что он проснулся с **занозами в руках**. Он не знает, что случилось, и его мать говорит, что это из-за того, что он **нездоров**.<br>◆ **Проверка Дедукции с Сл 12** показывает, что осколки должны быть из-за того, что Орин **царапал двери** всякий раз, когда пытался сбежать.<br>◆ Если его спросят о рисунке лошади на стене его спальни, он просто пожмет плечами и скажет: *«Мне просто нравятся лошади».* |

Унылый полдень сменяется ранним вечером, и игроков приглашают пообедать с **Паддами**. Они объясняют, что староста **Гарт** оставляет им **еду и припасы** на пороге, так как им небезопасно выходить на улицу; **Лошадь Мороза** мог появиться в любой момент.

Кленн и Эна знают, что остальная часть деревни ненавидит их. В то время как Клену все равно, «*что они думают*», Эна очень расстроена тем, что пострадала ее социальная репутация. Ее расстраивает то, что она не может выйти на улицу и теперь считается **нежелательной** из-за демона. Обратитесь к индивидуальным **таблицам личности** Кленна и Эны, чтобы узнать, как отыгрывать обоих персонажей.

### Растущая озабоченность

Шрам Орина был там с тех пор, как он родился. Первоначально это было бледное красное пятно, немного темнее его светлого цвета лица, и родители решили, что это родимое пятно. Однако с каждым месяцем он становился все больше — уже не пятно, а глубокая отметина, которая врезалась в его щеку и покрылась шрамами. Сейчас она глубокого темно-красного цвета. Отметина все еще распространяется, новые линии и очертания начинают появляться на коже вокруг его бровей. Кажется, Орину не больно, и, если его спросить, он скажет им, что это безболезненно. Однако Орин заметит, что ему не нравится, как иногда на это смотрит его отец; это заставляет его чувствовать себя неловко и бояться. Проверка Образования Сл 12 или Первая помощь Сл 10 показывает, что шрам выглядит как клеймо.

**Кленн Падд — Личность**

- Кленн мало прислушивается к мнению жителей деревни, хотя и беспокоится, что вскоре это может стать **проблемой** для его жены и сына; он знает, что напряжение в деревне рано или поздно спадет, и не хочет, чтобы его семья пострадала или, что еще хуже, была убита.
- Его обычная реакция всякий раз, когда он сталкивался со стрессовой ситуацией, – **выходить из себя** и **злиться**. Всякий раз, когда Орин предпринимает одну из своих попыток побега, Кленн теряет всякое чувство рациональности. Он знает и понимает, что поведение Орина вызвано **демоном** — об этом ему и Эне сказал **ворожей**, — но он не может контролировать себя.
- Эна также является объектом для вспышек ярости Кленна, но Орин часто **зацикливается** на его настроении. В результате Орин очень мало с ним разговаривает, и это только еще больше расстраивает Кленна.

**Эна Падд — Личность**

- Эна явно заботится о своем **имидже** больше, чем Кленн, и, хотя она обожает своего сына, в душе она **эгоистичная женщина**. Она говорит обо всей ситуации в первую очередь с точки зрения себя, только добавляя, как это влияет на Кленна и Орина, как будто они просто второстепенные мысли.
- • Ей не терпится, наконец, завести **новых людей**, с которыми можно поговорить, и она производит впечатление **навязчивой**. Впрочем, понятно, учитывая ее затруднительное положение в изоляции.
- Ее отношения с Кленном время от времени меняются то горячими, то холодными. Иногда они могут вести тихий искренний разговор, а на других могут кричать и вцепляться друг другу в глотки.

Как только персонажи игроков закончили знакомство с **Паддами** и осмотрели их дом, стало поздно. Переходите к **Развитие событий (Незваный гость)**.

## Развитие событий (Незванный гость)

Ужин - простое блюдо из тушеного мяса и дешевого эля. Кленн говорит, что, поскольку в Спеце нет гостиницы, игроки могут провести ночь в их доме, чтобы он и Эна могли быть уверены, что монстр не сможет притвориться кем-либо из них, и обманом заставить их открыть дверь. и пригласить его войти. Игрокам придется спать на полу, но Эна предоставит меховые покрывала из овчины и одеяла для тепла.

Если игроки решили провести ночь вне дома, перейдите в раздел «Вне дома». Для игроков, которые решили остаться дома, перейдите в раздел «Внутри дома».

### Внутри дома

Поскольку ночь становится все ближе, Кленн говорит игрокам, что **независимо от того, что они слышат** снаружи дома, они **не могут открыть дверь**, чтобы впустить кого-либо, даже если они *думают*, что это их друг (друзья).

Эна ясно дает понять, как далеко **демон** зайдет, чтобы привлечь их внимание:

*Не имеет значения, если вы слышите, даже если кто-то ужасно кричит снаружи. Не открывайте дверь. Не впускать никого.*

Больше всего беспокоит то, что после того, как Эна укрыла Орина на ночь, она закрыла дверь его спальни и заперла ее, несколько раз дернув ручку, чтобы убедиться. Она явно расстроена, и Кленн объясняет:

*Не отпускай и мальчика. Демон, он... каким-то образом завораживает его. Как бы он ни кричал, не обращайте на него внимания. Это для его же блага.*

Эна ничего не говорит, но видно, что ей больно запирать сына, как животное. Игровые персонажи, которые спрашивают, почему Орин заперт, могут обратиться к таблице «**Текущее положение**» Кленна и Эны, в частности, к **попыткам побега** Орина.

В конце концов, Кленн и Эна укладываются в свои кровати, но не похоже, что они будут много спать. Хотя они и лежат, они все еще бодрствуют, и в доме чувствуется напряжение; будто затаив дыхание, ожидая, что что-то произойдет.

Игровые персонажи могут дежурить всю ночь и могут делать это двумя способами: прислушиваясь к звукам или занимая пост у единственного окна без ставен рядом с плитой.

Игроки делают проверку на Внимания, сверяясь со **Таблица дежурства** ниже. Игроки, выкинувшее значение выше, могут предупредить других о том, что они видели или слышали, если другие выкинули меньше.

| Таблица дежурства | |
|---|---|
| **Ролл** | **Результат** |
| **10 –12** | Дождь прекратился, и ветер утих. Где-то рядом кричит в ночи сова. Все относительно спокойно, но это не совсем необычно для маленькой деревни в горах. Из окна не видно ничего, кроме окутанного туманом леса и ночного неба за ним. |
| **13 – 16** | Снаружи, где-то среди окружающих деревьев, слышен тихий, настойчивый щелчок, словно два камня ударились друг о друга. Время от времени что-то гремит вдалеке, звук, как будто кости падают на стол. За окном между деревьями движется тень, которая никогда не застывает на достаточно долгое время, чтобы принять узнаваемую для вас форму. |
| **17 – 19** | За последние несколько часов раздался странный шум; звук мыши или, возможно, крысы, может двух, грызущих стены. Это не совсем необычный звук — паразиты всегда будут проблемой, куда бы вы ни пошли. Но теперь она приобрела более угрожающий характер. Теперь это звучит, как собачьи зубы, царапающие кость, как лезвие, врезающееся в хрящ. Звук стал не то чтобы громче, а просто интенсивнее, от чего волосы встают дыбом, а кожа против воли покрывается мурашками. Снаружи бледный лунный свет позволяет мельком увидеть движущуюся тень в линии деревьев. То и дело можно увидеть проблески меловой белой кости, появляющейся в промежутках между листьями и ветвями. |
| **20+** | Температура менялась поминутно, постепенно становясь все холоднее и холоднее. Хотя огонь, все еще горящий в печи, предотвратил самый сильный холод, иней ползет по дрожащим окнам. Снаружи шаркающая масса тени остановилась, мертвенно неподвижная. Она бесформенна, или скорее постоянно изменяется. Иногда она выглядит почти как гуманоид, а иногда как чудовищный зверь, крадущийся между деревьями. |

Перейти в раздел **Голоса Проклятых.**

**Отыгрыш Мари Львид**

Мари Лвид, которая в настоящее время преследует семью Падов, делает это так долго, что потеряла интерес к семье и теперь ищет только то, что считает справедливой платой. Обычно, когда Мари Лвид впервые возвращается за уплатой, все начинается с игры ужаса, в которой демон царапает своими костлявыми руками стены, двери и окна дома должника и поет хором жутких нестройных голосов. Эти песни варьируются от одной Мари Львид к другой, но они всегда понятны всем слушателям и всегда включают в себя просьбу к слушателю позволить им войти каким-то образом. Мари Лвид - терпеливые демоны, они будут петь всю ночь, часто меняя текст своей песни по мере того, как ночь проходит, чтобы сделать ее более зловещей или откровенно угрожающей.

## Использование игроков в ваших интересах

Лошадь Мороза может имитировать голос любого человека, которого она слышала, и вы, как ГМ, можете использовать эту способность, чтобы влиять на своих персонажей и их опыт в сессии. Если кто-то из игроков или NPC вышел на улицу, чтобы посидеть и посмотреть, пусть демон имитирует их голос, пытаясь уговорить других игроков открыть дверь. Кроме того, мари лвид может имитировать голоса любого персонажа в деревне Спец, включая Даса и Гарта.

## Последний заряд

Если последний заряд магии в жезле ворожея израсходован, Лошадь Мороза исчезает в кружащемся шквале снега и хриплом вздохе, подобно предсмертному хрипу. Больше не наполненная магией палочка ворожея тоже исчезает, рассыпаясь в тонкий серый пепел, который уносится ветром, вызванным уходом демона.

## Голоса проклятых

Внезапно над домом наступает тишина, и в воздухе поднимается нарастающее напряжение, такое густое, что его можно разрубить мечом. **Лошадь Мороза** наконец-то здесь…

*Резкое движение в линии деревьев привлекает ваше внимание к окну, края стекла которого обрамлены белым инеем. Раздается стук во входную дверь. Потом стук в заднюю дверь. Удар по крыше. Хор голосов вокруг всего дома говорит как один:*

*Впусти меня... Впусти меня... Впусти меня.*

Кленн садится на кровати и прижимает колени к груди. Его лицо мрачно. Эна переворачивается на другой бок лицом к стене и тихо всхлипывает. Стук продолжается, прыгая с места на место, от стены к стене, по всему дому. Голоса продолжают шипеть, шептаться и стонать — превращаясь в навязчивый хор.

Перейдите в раздел «**Лицом к лицу**» для о**писания демона**.

## Снаружи дома

Игроки, которые предпочитают оставаться снаружи, заблокированы Кленном, который говорит, прежде чем закрыть дверь:

*Ты остаешься на улице до утра. Мне все равно, сколько ты кричишь и умоляешь, ты не вернешься до тех пор. Да хранят тебя боги.*

Однако он даст им **палку ворожея**, сказав, что если они **коснутся ею демона**, он ненадолго **изгонит** его. Он предупредит их, что у палки осталось **только одно применение,** поэтому игровые персонажи должны использовать ее только в случае крайней необходимости. Дверь захлопывается, все персонажи снаружи слышат щелчок замка, задвижку вдвигается в замок и деревянная балка встает на место. Теперь они одни на морозе, ожидая, пока **демон** покажет себя.

Перейдите в раздел **Прочесывая леса.**

## Прочесывая леса

Персонажи игроков могут обыскать окружающий дом **лес** в поисках следов присутствия демона. Проверки **Внимания** или **Выживания в дикой природе** можно делать, сверяясь с результатами в **Таблице Знаков** ниже. Игроки, выкинувшие выше, могут предупредить других игроков о своих выводах, если другие выкинут ниже.

В это время игровые персонажи вне дома понятия не имеют, что происходит внутри. Они не слышат и не видят ничего, что повлияло бы на каких-либо игровых персонажей, оставшихся в доме.

| Таблица знаков | |
|---|---|
| **Ролл** | **Результат** |
| **10 –12** | Дождь прекратился, и ветер утих. Кричит сова, одинокая. Туман начал подниматься с сырой земли, скручиваясь вокруг вас. Шарканье маленьких тварей в подлеске — единственное, что беспокоит в спокойной ночи. |
| **13 – 16** | Мягкий щелчок нарушает тишину, становясь все громче и громче. Что-то спотыкается в листве, словно животное вдруг испугалось. В грязи появляются несколько отпечатков копыт, но не видно того, кто оставлял бы их. Каждые пару минут воздух сотрясает громкий треск, как будто он доносится сразу отовсюду; нет заметного направления или источника. |
| **17 – 19** | Что-то шаркает среди деревьев вокруг, слышен хруст костей и тяжелое, хриплое дыхание. Всякий раз, когда вы поворачиваетесь, чтобы посмотреть на это, оно внезапно появляется где-то еще, скачет между деревьями под мелодию треска костей и щелканье зубов. Сквозь листья и ветки можно увидеть проблески бледной белой кости. |
| **20+** | Постепенно температура на улице становилась все холоднее и холоднее. Каждый твой вздох испаряется белым паром, трава под ногами становится жесткой от инея. Ноющий, пронзительный звук вырывается из-под деревьев, везде и нигде сразу, от чего против воли по коже бегут мурашки. В воздухе звенит колокольный звон. |

Переходите в раздел «**Оно преследует**».

## Оно преследует

Внезапно над лесом воцаряется тишина, воздух напряжен и неподвижен. *Вы ждете.* **Лошадь Мороза** здесь…

*Треск кости, звон потускневших колокольчиков, хриплое ледяное дыхание. Земля промерзла, деревья содрогаются, ветки сбрасывают засохшие листья, а стволы сдирают потрескавшуюся кору. Раздается стук сверху в крыше, такой же стук доносится из глубины земли. Кости стучат по дереву. Из эфира доносятся шипящие голоса:*

*Впусти меня... Впусти меня... Впусти меня...*

Перейдите в раздел «**Лицом к лицу**» для описания **демона**.

## Лицом к лицу

Будь то внутри или снаружи, все персонажи игроков увидят следующее:

*Он появляется медленно, вырисовываясь из тумана. Треск костей и хруст суставов возвещают о его прибытии.*

*Лошадиный череп — глиняные бусины, обвивающие его свисающую челюсть, иссохшие ветки, торчащие из полых отверстий, и пара светящихся белых глаз, выпученных из глазниц. Оно громко стучит зубами.*

*Затем вы видите его шею.*

*Невероятно длинная, участок позвонков исчезает за линией деревьев, закрытый листвой и туманом. Кратковременно можно увидеть, как он сжимается вокруг ствола, скользит по ветвям, бесконечный клубок старых костей. Потускневшие колокольчики и гнилая ткань цепляются за него по всей длине, звеня и трепеща, когда он вытягивается все дальше и дальше.*

*Хотя у него нет легких, он выдыхает струйки конденсата из носовой полости. Трава под ним полностью покрылась инеем, зеленые стебли стали белыми и серыми. Ближайшие к тому месту, где торчит его шея, деревья, казалось бы, увядают, у них отслаивается кора и опадают сосновые иголки, когда оно открывает рот и говорит сотней голосов:*

*Впусти меня.*

### Невероятно длинная

Любые персонажи, решившие следовать за длинной шеей демона в деревья, обнаруживают, что она бесконечна. Шея этого монстра обернулась вокруг каждого доступного дерева, создавая головокружительную паутину из костей, колокольчиков и потрепанной ткани. Как бы герои ни искали конец шеи демона, они не могут его найти.

**Нападение на демона**

Если какие-либо игровые персонажи, **находящиеся вне дома**, хотят напасть на демона, обратитесь к статистике **Мари Львид** на стр. 206. Если им **удастся убить демона,** перейдите к **Концовке** («**И они жили вечно**»). Если персонажи игроков используют **палку ворожея** и **изгоняют** демона или демон **сбегает** иным образом, у них есть два варианта. Они могут остаться и посмотреть, вернется ли демон, или покинуть Спец и заявить, что работа выполнена. Если они решат остаться, продолжайте приключение как обычно. Если они решат **покинуть Спец**, перейдите к **Концовке** (**Мир, по крайней мере пока**). Если они умрут при столкновении с демоном в этот момент, перейдите к **Концовке** (**Холод и одиночество**).

**Жуткая встреча**

Если некоторые или все игроки **находятся вне дома** и решают понаблюдать за демоном, они обнаруживают, что монстр **не агрессивен** и **не нападает на них**. Вместо этого он кажется прикованным к дому и единственному окну без ставней, смотрящему внутрь. Голоса, стук и странные звуки все еще присутствуют все время присутствия демона. Демон останется наблюдать за домом и будет просить, чтобы его впустили, пока не **рассветет**, после чего он тускнеет и исчезает в эфире.

**Ожидание**

Если они **внутри дома**, то знают, что не могут уйти до утра. Опять же, Кленн уверит их, что **демон** не может войти в дом, если его не пригласить. Если они останутся в доме, он в конце концов уйдет на **рассвете**. Игнорировать монстра легче сказать, чем сделать. Голоса, стук и неестественные звуки продолжаются всю ночь без перерыва. В конце концов демон исчезнет и растворится на **рассвете**.

Пока персонажи игроков **не атакуют** демона, перейдите в раздел **«Развитие событий» (Новые зацепки).**

## Возвращение

Если персонажи провели ночь на улице и не воспользовались палочкой ворожея, то Кленн воспользуется ею для повторного тестирования игроков, когда впустит их на следующее утро. Если персонажи действительно использовали палочку ворожея ночью, Кленн все равно впустит игроков и скажет им, что демон будет изгнан до наступления темноты, поэтому он уверен, что никто из игроков не замаскировался под него.

## Развитие событий (Новые зацепки)

Когда наступает рассвет и первые несколько лучей света пробивают горизонт, **Лошадь Мороз**а растворяется в тумане и исчезает из виду. **Орин** замолкает в своей комнате, а Эна уже открыла дверь, чтобы взять его на руки, прижавшись к нему на кровати, целуя его в макушку и гладя по волосам. Мальчик кажется измученным и растерянным, но счастлив быть в объятиях матери, уже заснув.

**Проверка Внимания с Сл 12** показывает, что ладони и пальцы Орина воспалились и покраснели от того, что он провел ночь, безжалостно ковырясь в дверях и оконных досках в своей комнате. Можно сделать дополнительную проверку **Первой помощи или Исцеляющих рук с Сл 10**, чтобы помочь позаботиться о его травмах. Эна не остановит никого, кто хочет помочь, и приветствует это. Она ни разу не отпускает Орина, бормоча заверения, что он ее «идеальный мальчик» и что «все будет хорошо».

Кленн избегает встречи с сыном и садится на край собственной кровати с хмурым лицом. Если его спросят, что случилось, он хрипло ответит: «Ничего». и проводит обеими руками по лицу — очевидная ложь. Он выглядит измученным и говорит:

*Ну ... теперь вы видите, с чем мы имеем дело.*

Если им требуется подведение **итогов**, обратитесь к таблице «**Текущее положение**» в разделе «**Развитие событий (разбитый дом)**». Разочарованный, Кленн гневно выругается:

*Если бы не эти проклятые охотники на ведьм, убившие Аррика…*

Поскольку Кленн слишком зол, чтобы поддерживать большую часть разговора, не теряя самообладания, Эна, все еще сидящая с Орином, объяснит, что **Аррик** был **местным ворожеем** и единственным человеком, который мог помочь им с демоном (другим был **Гарт**). Аррик знал о демоне больше, чем кто-либо другой, и использовал полученные знания для создания **палочки изгнания**. **Охотники на ведьм** из **Ордена Пылающей Розы** убили его за «**колдовские преступления**» — факт, над которым Эна насмехается, говоря:

*Они обращались с ним, как будто он был каким-то магом. Он просто помогал людям, это то, что ему нравилось делать. Это не преступление.*

**Аррик** мало рассказывал Кленну и Эне о **Морозной Лошади**, кроме того, что она **каким-то образом привязалась к их сыну;** отсюда и метка на лице Орина — и что нужна была **палочка изгнания,** чтобы помочь сохранить семью в безопасности и выиграть ему больше времени для сбора информации и исследований. Если персонажи игроков запрашивают дополнительную информацию об **Аррике**, обратитесь к блоку «**Ворожей в лесу**».

**Ворожей в лесу**

**Аррик из Скала** жил в **лесу** в хижине, расположенной к **северо-западу** от дома Паддов, вниз по небольшой грязной тропе через окружающие деревья. Его разграбили во время ареста Аррика и после казни, но он все еще стоит. Игровые персонажи могут пойти и выяснить, не осталось ли чего-нибудь ценного, что могло бы помочь им лучше понять **Лошадь Мороза**; В конце концов, Аррик изучал демона.

Кленн и Эна пошли бы сами посмотреть, но им, конечно, нельзя выходить на улицу. Никто другой в деревне не пошел бы и не проверил, полагая, что это **проклятое место,** поскольку **Орден** считал его домом «**злого колдуна**». Даже **Гарт** из страха отказался подойти к нему.

И Кленн, и Эна твердо верят, что должно остаться *что-то*, что поможет им узнать больше о **Морозной Лошади** и подбодрит игроков, если они проявят интерес к ней. Если игровые персонажи не проявляют интереса, Эна ненадолго отводит их в сторону и умоляет проверить, не уцелело ли что-нибудь, над чем работал Аррик; и она, и Кленн в отчаянии (даже если Кленн не признает этого).

Если они решат исследовать хижину ворожея, переходите в **Развитие событий (Разграбленный дом).**

Они также могут решить исследовать **деревню** и поговорить с жителями деревни для получения дополнительной информации. Перейдите в раздел **«Развитие событий» (Назревание проблем).**

## Развитие событий (Разграбленный дом)

Грунтовая тропа к северо-западу от **дома Паддов** ведет к заброшенной хижине на небольшой поляне, окруженной деревьями. Небольшой **ручеек** некоторое время течет по дальней стороне дома, прежде чем свернуть обратно в лес и исчезнуть среди листвы.

*Здание явно было разграблено; входная дверь сорвалась с петель и рассыпалась по сырой траве. Окна разбиты, осколки стекла торчат из рамы, как зубы. Выжженный участок земли, засыпанный мусором, рядом со старым снесенным и разрушенным курятником; дерево и гнилые семена, разбросанные повсюду. Из того немногого, что вы можете увидеть в доме, интерьер такой же плохой, мебель покоцана и сломана.*

## Исследование снаружи

Судя по **описанию выше**, есть несколько областей за пределами хижины, которые игроки могут исследовать. Обратитесь к таблице «**Области, представляющие интерес**» ниже для описания конкретных областей, которые игроки могут рассмотреть поближе.

| Области, представляющие интерес | |
|---|---|
| **Ручей** | Ручей проточной воды течет мимо дальней стороны дома, а затем изгибается и уходит в окружающий лес. Рядом в траве на боку лежит пустое ведро. **Проверка Дедукции с Сл 10** показывает, что этот ручей использовался в качестве источника воды для ворожея. Вдоль насыпи намеренно выстроено несколько мелких **костей животных**: **кости челюстей, зубы, птичьи черепа и ребра**. **Проверка Дедукции с Сл 14** или **Проверка Образования с Сл 10** показывает, что эти кости, вероятно, были извлечены из туш естественно умерших животных для очистки и использования в **прорицании** и других подобных ритуалах, обычно проводимых **ворожеями**. Дальнейшая проверка В**ыживания в дикой местности с Сл 14** сообщает игрокам, что эти кости были здесь в течение нескольких недель и, вероятно, были оставлены, когда ворожей был потревожен и задержан **Орденом Пылающей Розы.** |
| **Курятник** | На земле перед домом валяются остатки курятника и загона. Курятник развален, деревянные рейки сломаны и расщеплены, загон местами утоплен в грязи. Гнилые семена разбросаны повсюду. В поле зрения нет кур; скорее всего, их либо забрал **Орден Пылающей Розы**, либо **съели волки или дикие собаки.** |
| **Выжженная земля** | В нескольких метрах от разрушенного курятника находится **выжженный** участок земли, выжженная трава и почерневшая земля. Посередине лежит скопление обломков, и игроки могут пройти проверку **Дедукции с Сл 14** или **Выживания в дикой природе с Сл 12**, чтобы определить среди обломков следующие предметы: **пепел**, обугленные остатки **деревянного шеста** и **фрагменты человеческих костей**. Кого-то — **ворожея** — здесь сожгли: привязали к столбу и подожгли. Проверка **Образования с Сл 12** определяет, что этот стиль казни популярен среди групп, связанных или основанных на учениях **Церкви Вечного Огня.** |

## Внутри хижины

Внутренняя часть хижины находится в руинах, но игроки все еще могут ее исследовать. Зачитайте вслух:

*Куски сломанной мебели разбросаны по полу заброшенной хижины, смешанные с осколками разбитых горшков и стеклянных бутылок. Засушенные травы и растения все еще цепляются за балки наверху вместе с талисманами из формованного металла, камней и костей животных, которые гремят, когда вы проходите под ними. Орден Пылающей Розы был безжалостен в своем вандализме, срывая все с полок, ломая все на своем пути. Но, возможно, во всем этом что-то уцелело.*

Игроки, исследующие хижину, делают **проверку Внимания**, сравнивая свои броски с **таблицей Расследований** ниже.

| Расследование | |
|---|---|
| **Ролл** | **Результат** |
| **10 –13** | Куски рваного пергамента лежат под сломанной мебелью. Надписи на **нордлинге** нацарапаны на страницах торопливым почерком, а сам пергамент скомкан и усыпан дырами, некоторые из них так глубоко вгрызаются в бумагу, что части слов полностью теряются. Дальнейшая **проверка Дедукции с Сл 12** показывает, что это повреждение было вызвано **птичьим клювом**, в частности, клювом **курицы**. |
| **14 –17** | В треснутых перекладинах маленького перевернутого деревянного **сундука** лежит свиток, перевязанный тонким кожаным шнурком. Аккуратно написанная на **нордлинге диаграмма доспехов новичка** по выбору Мастера. |
| **18+** | Одна **половица** немного приподнята над остальными, сдвинутая с места. Под ним находится небольшой камень, завернутый в клочок ткани. Проверка **Образования Сл 16, Алхимии Сл 14** или **Наложения ритуалов Сл 14** показывает, что это **Малая Руна Сварога.** |

**Пергамент** в хижине ворожея содержит информацию об **исследованиях и знаниях ворожея** как о **Гоэтии**, так и о **Лошади Мороза**, но из-за повреждений, нанесенных бумагам, некоторые из них были безвозвратно утеряны. Информация была сведена в следующих **полях** для вас, ГМ.

### Гоэтия

**Гоэтия** — очень изменчивое магическое искусство **вызова демонов.** На этой странице подробно описаны **частичные инструкции** для ритуала с подробным описанием компонентов для создания. Игроки должны пройти проверку **Образования Сл 16 или Проведения ритуалов или Магического познания Сл 14,** чтобы знать, что это элементы, необходимые для изготовления **палочки ворожея**. Они узнают, что настоящее имя палочки - **Жезл Изгнания**. **Вызов демонов** — это отдельный путь магии, который постепенно изучается путем сбора информации воедино, но нет никакой гарантии, что он будет работать или будет безопасным. Часто это приводит к летальному исходу независимо от того, был ли процесс **связывания** успешным.

На полях одной страницы нацарапано примечание следующего содержания:

Кленн? Или Эна?

Очевидно, что **ворожей** исследовал **настоящее имя Лошади Мороза**. Из доказательства 3, ясно, что **Аррик** должен был что-то найти интересное - **демон** по имени **Мари Львид.**

### Дневник

Этот клочок бумаги, по-видимому, изначально был частью **дневника** или **журнала**, который вел **Аррик**. В нем описывается его работа с **Кленном** и **Эной** и «**проблема**», с которой они столкнулись. **Аррик** выражает разочарование тем, что Кленн и Эна проигнорировали его предупреждения и украли опасный фолиант, который он намеревался держать под замком. Аррик также отмечает, что с Орином **что-то не так**, отмечая, что он **никогда не плакал**, не булькал и не издавал типичных детских звуков, когда родился. В младенчестве Орин в основном лежал **неподвижно и молчал**, наблюдая за всем и за всеми — как будто он каким-то образом знал что-то, чего не знал Аррик. В журнале также задокументировано желание Аррика помочь семье исправить их ошибку, сколько бы времени это ни заняло. Эта страница была датирована 5 **годами ранее.**

### Демонология: Мари Львид

**Мари Львид** занимается **обменом**. Чтобы получить что-то от него, призыватель(и) должен предложить что-то взамен. Этот демон предпочитает **одалживать** вещи как часть своего соглашения; любой знающий призыватель (которых очень мало) знает, что они должны **очень точно** указывать, на какой срок **Мари Львид** что-то одалживает, иначе демон имеет полное право потребовать это обратно **в любое время**. Это **умный демон**, всегда оценивающий и изучающий поведение **окружающих** его существ, способный **идеально имитировать голоса**, а также **красть и носить кожу** другого существа. Чтобы взять кожу человека и его форму, **Мари Львид** должен сначала **убить** его.

## Развитие событий (Проблемы с приготовлением)

Персонажи могут отправиться в деревню Спец, чтобы **поговорить** с некоторыми жителями и посмотреть, смогут ли они собрать какую-либо дополнительную информацию. Обратитесь к **Таблице слухов,** чтобы узнать, что они узнают.

Судя по всему, **Гарт** говорил с остальными жителями деревни от имени персонажей, несколько уменьшая их подозрения; теперь они понимают, что персонажи здесь, чтобы попытаться избавиться от **Лошади Мороза.** Однако это не ослабило всеобщую ненависть к **Паддам**; во всяком случае, присутствие игроков только подтвердило деревне, что семья действительно **проклята**, и вызвало еще большее негодование.

| Таблица слухов – Спец | |
|---|---|
| **Акушерка** | **Вел — местная акушерка**, мать которой помогла родить **Орина** пять лет назад. Хотя мать Вел умерла через год после рождения Орина, Вел настаивала на том, чтобы ее мать рассказала ей о ребенке; как он родился «**болезненным**» и «**хромым**» и что он точно не проживет больше месяца. Ее мать попросила ее сохранить эту информацию в **секрете**, но если она поможет доказать, что Падды прокляты, Вел будет более чем счастлива рассказать об этом игровым персонажам. В течение **пяти лет** Вел считал, что Паддам просто повезло; возможно, ее мать поставила Орину неверный диагноз, или ему удалось вырости благодаря заботе двух любящих родителей? Однако за последний месяц Вел начала подозревать, что, возможно, присутствие монстра как-то связано с **чудесным выздоровлением** Орина. |
| **'Идеальная' семья** | **Даррик**, **местный охотник**, обычно ходил по грязной тропе, ведущей мимо дома Паддов, но с тех пор перестал. Он подслушал неразбериху, прежде чем изменить свои охотничьи угодья. Он никогда не мог разобрать, что говорили голоса, но часто слышал, как мужчина и женщина кричали друг на друга, обвиняя друг друга в чем-то. Он часто слышал крики: «Это все твоя чертова вина!», за которыми следовали ругательства, стук и звон стекла. Иногда он заставал и плачущего ребенка. |
| **Лидер** | **Гарт** явно теряет свою власть над деревней, несмотря на свое положение страросты. Вместо этого слушают **Даса** и его гневные тирады против **Паддов**; общественное мнение колеблется в его пользу. Напряженность нарастает, и люди требуют, чтобы с монстром разобрались **раз и навсегда**. Они думают, что Гарт уже достаточно долго защищает Паддов; ничего не изменится, если они не возьмут дело в свои руки. |

**Катарина Пятнистая курица**

Те игроки, которые решат взаимодействовать с крапчатой белой курицей, бродящей по хижине Аррика, могут быть удивлены, обнаружив, что курица очень дружелюбна. Хотя маловероятно, что кто-нибудь узнает об этом теперь, когда Аррик мертв, курицу зовут Катарина, и она мгновенно отзывается на это имя. Аррик вырастил Катарину из яйца и научил ее ряду простых трюков, которые она до сих пор может выполнять по команде. Пока игроки хорошо к ней относятся и кормят ее, Катарина будет послушно следовать за ними, время от времени принося мелкие предметы в надежде получить взамен угощение.

### Компаньен Аррика

Аррик любил животных и владел ими немало — Орден Пылающей Розы во время разграбления и казни забрал многих из них. Однако одной курице удалось избежать поимки, и она бродит по полуразрушенной хижине, собирая и уничтожая предметы мебели и страницы, вырванные из книг. Игроки заметят, что эта курица ручная, и могут подружиться с ней; персонажам не нужно делать никакие проверки. Если они убивают цыпленка, они делают это без броска и получают 1d6 куриного мяса, чтобы положить его в свой инвентарь.

## В штучной упаковке

Дас настолько невежествен и упрям в своих ненавистных привычках, что отказывается видеть правду, даже когда ему представляют доказательства обратного. Если это не соответствует его мировоззрению, то он не принимает и не признает этого. Таким поведением он «загонит» персонажей в угол. Теперь они должны осознать, насколько серьезными будут последствия небрежного поведения, если они еще не поняли этого. Мир «Ведьмака» — жесткое и часто жестокое место, и иногда то, что кажется правильным, может иметь разрушительные последствия.

## Агрессивные переговоры

Если персонажи решат напасть на Даса, это приведет к драке. Независимо от того, кто победит, у них не получится сбежать из Спеца, если они не убьют Даса. Вырубив Даса без сознания или иным образом разрядив обстановку, другие жители заметно расстроятся, но не будут вмешиваться. Если персонажи убивают Даса, перейдите к **Концовке (Холод и одиночество).**

## В гостях у Гарта

Гарта в настоящее время нет дома, и расспросив всех, выяснится, что он уехал на день «**по делам**». Любые проверки **Понимания людей** показывают, что ни один из жителей деревни не лжет по этому поводу — некоторые даже подтвердят, что видели, как он уходил тем утром пешком после того, как изо всех сил пытался успокоить свою лошадь. Судя по всему, сегодня утром было нервно, и староста заявил одному из жителей деревни, что, возможно, ночью его **напугал** лесной зверь. Некоторым это показалось немного странным, поскольку Гарт владеет единственной лошадью в деревне, и они ни разу не видели, чтобы она так себя вела; на самом деле, Гарт часто любит напоминать людям, что у верхового животного есть некоторый боевой опыт, что делает его более храбрым. Однако большинству жителей деревни это было ни к чему; волки бродят по лесам вокруг гор, и, возможно, один забрел слишком близко к деревне; это будет не первый и не последний раз.

## В гостях у Даса

Даса снова можно найти возле своего дома, стригущего бесформенный кусок дерева. Он снова **будет спорить с персонажами**. Если они напали на него или разозлили его в прошлую встречу, на этот раз он будет более агрессивным и громким. У Даса есть **одна цель** во время этой конфронтации; он хочет узнать, что они знают о Паддах и их проклятии. Персонажи могут выбирать, рассказывать ему все, что они узнали, или нет.

## Раскрыть информацию

Если они решат **сообщить** Дасу о том, что они обнаружили, он увидит в этом **доказательство** того, что Падды не только прокляты, но и связаны с демоном, и любая попытка убедить его в обратном убедит его, что Падды каким-то образом удалось **обмануть игроков.**

## Нераскрыв информацию

Если они **скрывают информацию от Даса,** он интерпретирует их секретность как признание **вины** Паддов. Что они на самом деле прокляты и персонажи каким-то образом перешли на сторону **зла**.

Как только они закончат в **Спеце**, перейдите к **Развитию событий (Все разваливается).**

## Развитие событий (Все разваливается)

Возвращаясь к **дому Паддов,** персонажи слышат **приближающиеся** громкие голоса:

*Голоса, мужской и женский, можно услышать, когда вы приближаетесь к одинокому дому. С такого расстояния слов не разобрать, но резкий тон и переход на крик могут означать только гнев. Раздается стук, как от удара кулаком по дереву. Серьезный аргумент.*

Те, кто хочет подойти незамеченным, совершают проверку **Скрытности с Сл 12**, чтобы подобраться достаточно близко, чтобы разобрать сказанное, не объявляя о своем прибытии. Вы, ведущий, можете либо объяснить аргумент в целом, либо разыграть его по ролям, обратившись к **окну подсказки** ниже. Если игроки проваливают проверку на Скрытность, перейдите в раздел «**Прерванные**».

**Спор Кленна и Эны**

Здесь вы найдете спор Кленна и Эны. Вы можете либо использовать этот короткий диалог в том виде, в котором он написан, либо дать персонажам общий обзор, если вы не хотите разыгрывать его. **Жирным шрифтом** выделена речь **Эны**. *Курсивом* выделена *речь Кленна.*

**Это все твоя чертова вина!**
*Моя вина? Это ты потребовала, чтобы я что-то с этим сделал!*
*«Чего бы это ни стоило», — твои слова .*
**Но не так. Я никогда не хотела этого...**
*И все же ты не пыталась остановить меня, не так ли? Ты так же виновена, как и я, и ты это знаешь!*
**Не пытайся втянуть меня в это. Я-**
*И теперь этот проклятый мальчик-*
**Этот «проклятый мальчик» — твой сын! НАШ сын.**
*Он ли все еще? Это точно он?! Он ли?!*
**Ты становишься ужасным человеком, когда ведешь себя так, Кленн. Я тебя почти не узнаю. Я едва могу смотреть на тебя.**
*О, конечно, конечно, ты сваливаешь все на мене. Ты всегда так делаешь! Эна Падд не может сделать ничего плохого, не так ли?*
**Ты упрямый, ни на что не годный, человек! Я не могу… Я просто…- Аргх!**
*Не уходи от меня, женщина! Не смей!*
Дверь сильно хлопает и дом резко замолкает.

## Прерванные

Провал **проверки Скрытности** предупредит Эну и Кленна о присутствии персонажей, и они немедленно прекратят кричать и приоткроют дверь, чтобы проверить, кто там. Эна тут же закроется в спальне Орина, а именно Кленн открывает дверь и игроки заметят заметно покрасневших от крика людей.

Взбешенное выражение на его лице быстро сменяется паникой, и он смотрит вниз, проверяя теперь уже свежую линию рисовых зерен, окаймляющую дверной проем. Одна рука инстинктивно тянется к чему-то в доме, закрытому дверным косяком, прежде чем он, кажется, переосмысливает это, нахмурив брови и возвращая руку к двери. Он обвиняюще указывает пальцем на игроков, но его глаза выдают его настороженность, когда он говорит:

*Если это один из вас, я найду вас. Вы знаете, что не можете пересечь эту черту! Вас сюда не приглашают!*

Если кто-либо из персонажей спросит о линии риса, обратитесь к боковой панели «**Бесполезная мера предосторожности**» на странице 175.

На данный момент у Кленна и Эны **больше нет жезла изгнания**. Если они использовали последнюю зарядку палки накануне вечером, то игроки уже будут в курсе этого. Если они не использовали палку, то теперь они узнают, что **Орин просто сломал ее**, сделав бесполезной.

В любом случае, потеря **жезла изгнания** — последняя капля, вызвавшая **спор**, к которому вернулись персонажи. Перейдите в раздел **Разрешение на вход**.

## Разрешение на вход

Кленн откажется впустить их обратно, так как не может проверить, прячется ли среди них **Лошадь Мороза**. Есть несколько способов решить эту проблему в следующих **полях**.

### Шестое чувство

Некоторые животные чувствительны к магии, исходящей от монстров и заклинаний; даже волшебных существ, таких как ведьмаки, достаточно, чтобы вызвать у них реакцию «сражайся или беги». В частности, это сильно влияет на животных, таких как кошки и лошади (если они не обучены Ведьмаком). Для вас, ГМ, лошадь Гарта так распереживалась тем утром, потому что Гарт больше не человек. Вместо этого это демон в шкуре Гарта. В этот момент приключения персонажи не знают об этом факте.

**Демон в деталях**

Игроки могут **доказать**, что они не **демоны**, раскрывая что-то, что могли знать только они, побывав в **доме Паддов** — в конце концов, демон **не может войти**, если Кленн и Эна не пригласят его, и в результате он не входил и не знает, как выглядит дом внутри. Персонажи могут **описать планировку**, все, что они з**аметили или помнят** в **спальне Орина**, например, **рисунки на стене**. Если игроки правы в любом из своих описаний, Кленн впустит их обратно. Однако некоторые персонажи могут предпочесть **солгать**. В этом случае каждый лгущий игрок должен пройти проверку **Обмана со Сл 16**. В случае успеха Кленн нерешительно впустит игроков внутрь. В случае неудачи он запаникует и немедленно станет защищаться, захлопнув дверь. Если персонажи снова захотят урезонить его, они должны сделать **Проверку Убеждения DC 16** или вас проигнорируют. Они также могут пробиться внутрь с помощью проверки **Телосложения со Сл 14** или, если они **ведьмак или маг**, попытаться **магическим образом воздействовать** на Кленна, чтобы он впустил их, например, используя **Знаки**, такие как Аксий.

**Тонкий**

Персонажи могут полностью игнорировать разговор с Кленном и попытаться оттолкнуть его со своего пути. На данный момент **деревянная перекладина**, которая обычно проходит над дверью, еще не вставлена обратно в скобы, что делает ее уязвимой. Игроки проходят **проверку Телосложения со Сл 14,** чтобы открыть дверь плечом и сбить Кленна с дороги, когда они врываются внутрь. Когда становится ясно, что никто из них не останавливается, чтобы **пересчитать рисовые зерна**, Кленн явно чувствует облегчение и смягчается, но он еще очень напряжен.

Как только персонажи вернутся в дом, прочтите вслух:

*По полу разбросаны глиняные осколки от разбитого горшка. Маленькая деревянная табуретка опрокинута, одна ножка согнута под кривым углом. Эны нигде не видно, но ее голос тихо доносится из спальни Орина за закрытой дверью. В воздухе висит невысказанное напряжение, неловкое молчание, остающееся после бурного спора. Кленн кажется взвинченным, глаза налиты кровью, челюсть сжата, руки сжаты в кулаки.*

**Проверка Дедукции Сл 12** показывает, что этот спор явно вышел из-под контроля, но неясно, кто именно сломал мебель. В любом случае, это, безусловно, был жаркий скандал для обеих сторон. Обратитесь к **ячейке «Жезл изгнания»** ниже только в том случае, если **жезл изгнания не использовался** персонажами во время первого столкновения с **Лошадью Мороза**. В противном случае перейдите в раздел **Противостояние**.

**Жезл изгнания**

Если **жезл изгнания** все еще не использовался, когда персонажи исследовали хижину Спеца и Аррика, Кленн внезапно скажет:

*Он сломал его... Мальчик, черт возьми, сломал его!*

Кленн явно расстроен и зол, и он начинает беспокойно ходить взад-вперед, объясняя, что он и Эна отвели взгляд от Орина менее чем на минуту, прежде чем обнаружили, что мальчик взял **палочку изгнания** и **сломал ее пополам**. Кленн немедленно начинает возлагать всю вину на Эну и Орина:

*Если бы Эна наблюдала за ним, как я сказал, она должна была, этого бы никогда не произошло. Бесполезная чертова женщина!*

Дверь спальни Орин внезапно распахивается, громко хлопая, ударяясь о стену. Эна врывается в комнату, указывая прямо на мужа и крича:

*Я бесполезная?! Все, что я делаю, это присматриваю за Орином и разбираюсь с твоим упрямством, ты, эгоистичный ублюдок!!!*

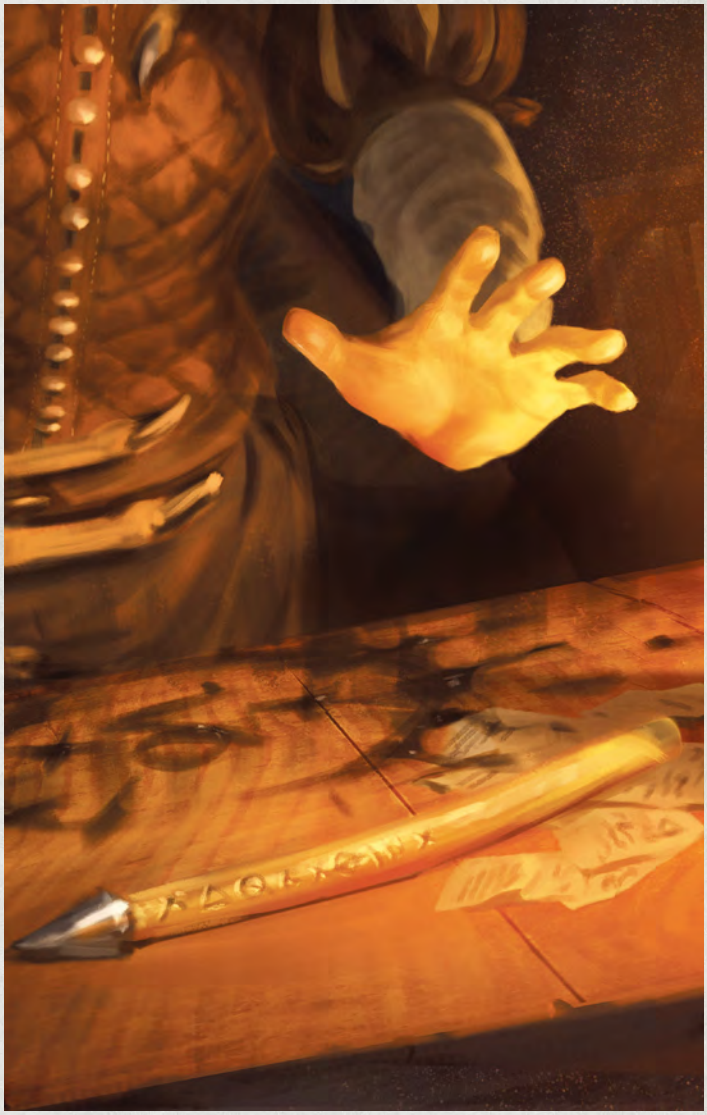
Кленн немедленно краснеет и злится, слова Эны явно задели его за живое. Их спор превращается в крики, ругань и оскорбления друг друга, продолжая спорить таким образом, пока кто-нибудь не вмешается. Персонажи могут **прерывать** двух взрослых любым способом, который им заблагорассудится, что заставит Кленн и Эну замолчать. Однако по выражению их лиц очевидно, что у них все еще есть несколько избранных слов, которыми они хотели бы кричать друг на друга. Перейдите в раздел **Противостояние**.

## Противостояние

Игроки могут **противопоставить** Кленну и Эне то, что они узнали от хижины **ворожея** и **жителей деревни Спец.**

Если **жезл изгнания** уже был использован и сцена, описанная в **окне «Жезл изгнания»**, не разыгралась, Эну можно вытащить из спальни Орина, если игроки попросят ее. Она по-прежнему будет злиться и слегка краснеть от спора с мужем.

Ссылаясь на **доказательства** и/или **информацию**, полученную в деревне и хижине ворожея, игроки могут **запрашивать или требовать ответы**. Поняв, что все кончено, Кленн и Эна наконец признаются. Обратитесь к таблице «**История Кленна и Эны**» ниже, чтобы узнать о событиях, которые привели к **нынешней ситуации** в семье. Вы, ведущий, можете разыграть здесь диалог Кленна и Эны, как вам заблагорассудится, используя **таблицу** в качестве контрольного списка информации, которую вы должны включить, чтобы ваши игроки поняли всю историю.



**История Кленна и Эны — правда**

- **Пять лет назад** Эна родила мальчика. Однако роды были непростыми, и младенец был явно болезненным с **недоразвитыми** ручками и ножками. В то время **акушерка** (**мать Вел**) была уверена, что ребенок не будет развиваться, и сообщила мрачный прогноз обоим родителям, заявив, что их новорожденный сын «**калека**».
- Кленн и Эна были **опустошены** этой новостью, но только по чисто эгоистичным причинам. Эна чувствовала, что ее **социальное положение** будет подорвано, если ее соседи узнают о состоянии ребенка, а Кленну было стыдно иметь сына, которого он считал «**слабым**».
- Отчаявшись найти решение, Кленн и Эна разыскали Аррика из Скала и попросили его помочь им. Аррик не смог помочь, но в его доме Кленн нашел фолиант с подробным описанием существа, которое могло бы им помочь. Утверждалось, что рассматриваемое существо обладает способностью **давать человеку именно то, что он желает, при условии, что он обменивает на это что-то равноценное**.
- Аррик отказался проводить ритуал вызова демона, поэтому Кленн прибег к краже фолианта и проведению **ритуала самостоятельно.** Вскоре он оказался неподготовленным и совершенно неосведомленным о **демоне**, которого в конце концов призвал.
- После того, как **Лошадь Мороза (Мари Львид)** была призвана, Кленн и Эна договорились об обмене, которого они хотели; обменять своего ребенка на «идеального»: сына, который не является инвалидом. Чего родители не смогли понять, так это того, что демон одалживает только то, что человек желает, и может вернуться, чтобы **вернуть** это, когда захочет. Будучи неопытными, эгоистичными и отчаявшимися, Кленн и Эна не смогли быть конкретными в своих формулировках и связали себя **контрактом**, который демон сейчас пытается выполнить. В тот момент, когда пара приняла **Орина** как собственного ребенка, они невольно связали его условиями демона.
- В ужасе от того, что **Орден Пылающей Розы** обнаружит и обрушится на них обоих, Кленн и Эна поклялись никогда никому не рассказывать о том, что они сделали той ночью, рассказав только ворожею, который слишком поздно обнаружил кражу, но сжалился над ними.
- Когда стало ясно, что Ледяная Лошадь (Мари Львид) отказалась оставить их в покое, пока не сможет вернуть себе одолженного ребенка, Кленн и Эна решили, что больше не могут покидать дом, и все очень быстро начал выходить из-под контроля. Теперь они оба сожалеют о том, что когда-либо вызвали демона, но вместо того, чтобы признать, что они оба одинаково виноваты, стали обвинять друг друга в своей ситуации.

Перейдите в раздел «Развитие событий» (Переломный момент).

## Развитие событий (Переломный момент)

Правда наконец-то вышла наружу, сейчас ранний вечер, и солнце начинает садиться. Но на горизонте есть свет, зарево факелов на фоне темнеющего неба. Из-за пределов дома слышны повышенные голоса. Один знакомый голос перебил остальных:

*Вытащите их — и мальчика тоже!!*

Персонажи сразу узнают этот голос, это **Даса**.

Снаружи дома жители деревни образовали толпу, горящие факелы и самодельное оружие в руках: вилы, лопаты, ручные топоры и ножи.

Когда окна в передней части дома закрыты ставнями, толпу можно увидеть только через **щели** или если **входная дверь** открыта. Если дверь открыта, прочтите описание в **разделе «Толпа»**. Если персонажи не откроют дверь, они услышат громкий стук с другой стороны, сопровождаемый встревоженным голосом старосты:

*П-пожалуйста, откройте дверь... Может быть, мы сможем решить это мирным путем?*

Услышав **Гарта**, Эна и Кленн заметно обрадовались и сами откроют дверь (если персонажи не двинутся, чтобы открыть ее), но **не выйдут наружу.**

### Эйблизм

Язык развивался веками, и в этом приключении используется терминология, которая сейчас считается эйблистской. Сеттинг «Ведьмака» вдохновлен европейским Средневековьем и основан на нем, а термины, встречающиеся в этом тексте, такие как «хромой», используются для подражания этому миру; романы и видеоигры также используют эту терминологию. Однако эти слова в современном контексте могут заставить игроков чувствовать себя некомфортно или расстраиваться, особенно если они сами инвалиды. Настоятельно рекомендуется связаться со своими игроками и убедиться, что они знают об этом, прежде чем запускать приключение. Это гарантирует, что все за столом чувствуют себя в безопасности и могут наслаждаться ролевой игрой. Кроме того, вы также можете заменить используемый здесь язык современной терминологией, заменив такие слова, как «хромой», на «инвалид».

## Толпа

Собрание состоит из большинства взрослых жителей деревни Спец. **Дас** стоит впереди, явно главный, тогда как **Гарт** отодвинут в сторону, выглядя обеспокоенным и застенчивым.

*Свет факелов падает на лица двадцати человек, их хмурые взгляды холодны и неумолимы. Дас стоит в нескольких шагах от них, как вожак стаи. В одной руке он держит собственный факел, а в другой сжимает нож в побелевших костяшках пальцев. Взгляд его холодных глаз мрачный. Гарт, оттесненный от толпы, стоит рядом с выражением беспокойства на лице. Он бросает на вас умоляющий взгляд, явно не решаясь сделать что-либо, что может кого-то спровоцировать. Дас издает горловой звук и говорит:*

*Не с вами наша ссора, чужие. Вам лучше не вмешиваться. Давайте отсюда.*

Эна издает испуганный хриплый звук и **убегает** дальше в дом, запираясь в **спальне Орина** с сыном. Если игроки спросят **Даса**, что, по его мнению, он делает, он просто ответит:

*Я положил этому конец. Раз и на всегда.*

Кленн дрожит от едва сдерживаемой ярости, но он не выйдет из дома, чтобы физически противостоять Дасу. Вместо этого он выдает череду ругательств и красочных угроз, непреклонно утверждая, что Дас всегда имел что-то против него и его семьи. Дас игнорирует его и указывает на толпу позади него. Четверо мужчин с факелами и самодельным оружием выходят вперед и начинают приближаться к дому, Дас приказывает им «**схватить Эну, Кленн и Орина и вытащить их наружу**».

Проверка **Понимания людей со Сл 10** показывает любому неуверенному персонажу, что Дас совершенно серьезно относится к этому. В его взгляде нет ни тени сомнения, никаких эмоций, кроме искаженного удовлетворения тем, что он делает, как будто у него вообще нет сочувствия. При проверке **Внимания Сл 14** игроки замечают, что **Гарт** не вмешивается, несмотря на его предыдущую защиту семьи; хотя в его глазах есть выражение, как будто ему **любопытно** узнать, к чему все идет. Староста, кажется, **на взводе,** больше, чем кто-либо из собравшихся здесь жителей деревни. Он, кажется, наблюдает за всем очень внимательно, часто переводя взгляд на **открытый дверной проем**, в котором стоят Кленн и персонажи.

У игроков есть **два варианта**: они могут попытаться **разрядить** обстановку *или* вступить в **конфронтацию**. Обратитесь к соответствующему **разделу**.

## Снятие напряжения

Персонажи могут попытаться уладить дела **словами**; возможно, чтобы **тянуть время** или **мирно закончить дело**. Успешная проверка **Убеждения со Сл 18** настолько затронет **Даса** их словами, что он, по крайней мере, выслушает их. Они увидят, что Дас постепенно становится нерешительным, вплоть до того, что говорит мужчинам, приближающимся к дому, «подождать».

Если проверка была **успешна**, Дас передумывает. Читать вслух:

*Толпу окутывает напряженная тишина, все смотрят на явно растерянного Даса ожидая приказов. Гарт, однако, внезапно начинает шаркать. Безумие, кажется, овладевает им, и он начинает заметно трястись, глаза дикие и растерянные из-за круглых очков. Он смотрит на открытый дверной проем с мучительной тоской, прежде чем исказить выражение лица и повернуться к ожидающей толпе, крича:*

*Ну?! Чего вы ждешь?! Хватайте мальчика!!*

Перейдите к **Развитию событий (Раскрытие демона).**

Если проверка не пройдена, им не удастся поколебать его, и жители деревни попытаются проникнуть в дом, становясь **агрессивными**. Банда состоит из числа крестьян, равного количеству игроков плюс 2, которые используют блок статистики бандита на странице 270 Основного свода правил.

## Противостояние

Персонажи могут немедленно перейти к **конфронтации**, как только **Дас** отдаст приказ **толпе** вытащить **Паддов** из их дома. Это приведет к насилию. Банда состоит из числа крестьян, равного количеству игроков плюс 2, которые используют блок статистики бандита на странице 270 Основного свода правил.

Перейдите к **Развитию событий (Раскрытие демона).**

# Развитие событий (Раскрытие демона)

Решат ли персонажи **снять напряжение** или **противостоять** в **Развитии событий (Переломный момент)**, это повлияет на то, когда **Лошадь Мороза** проявит себя. Если персонажи **разрядили** обстановку, перейдите в раздел **«В овечьей шкуре»**. Если персонажи стали конфликтовать, перейдите к разделу **«Неожиданный ужас».**

## В овечьей шкуре

Персонажи, успешно **разрядившие** ситуацию, обнаружат, что **Гарт** внезапно начинает вести себя неестественно. Он лихорадочно указывает на **входную дверь**, требуя, чтобы толпа вошла внутрь и **вытащила Орина**. При проверке **Внимания со Сл 12** игроки замечают, что внутри дома доносится **шум**; это звучит так, как будто Орин кричит и стучит в дверь своей спальни, чтобы его выпустили — точно так же, как он делал это прошлой ночью.

Проверка **Внимания со Сл 14** привлекает внимание к **лицу и рукам Гарта**. Его глаза запали, и он продолжает скалить зубы, делая хриплые, судорожные вдохи

которые сотрясают его тело так же сильно, как и дрожь, пронизывающая его. Его пальцы сгибаются в неестественном положение, сжимая воздух. Когда становится очевидно, что в дом никто не заходит, Гарт клацает зубами.

Перейти к концу раздела «**Неожиданный ужас**» для **Лошади Мороза (описание Мари Львид).**

## Неожиданный ужас

**Столкновение** с толпой вызывает **драку** между игроками и **толпой**. Если игроки **нападают на Гарта**, он **ранен** в ходе завязавшейся драки, или если игроки убили половину членов толпы, игроки делают **проверку Внимания с Сл 12,** чтобы заметить, что, пока они пытались удержать Толпу снаружи дома, **Гарт** подошел к зданию и остановился в нескольких шагах от двери. Он бешено ходит взад-вперед, вздрагивая каждый раз, когда один из **криков Орина** пронзает воздух. Не в силах больше выдерживать искушение, **Гарт**, кажется, полностью теряет контроль.

*Звук трескающихся костей разрывает воздух, и Гарт внезапно становится неестественно неподвижным — разительный контраст с его беспорядочными и дикими движениями всего несколько мгновений назад. Он падает вперед, почти сломанный пополам посередине, его колени поднибаются. Совершенно неподвижно застыв на несколько секунд, после чего без предупреждения вскакивает обратно, с позвоночником, выпрямленным шомполом и вытянутой шеей, лицом к небу. Его рот открывается, челюсть растягивается все дальше и дальше, пока…*

*Отвратительный звук. Плоть, отслаивающаяся от кости, падает, разрушаясь сама по себе, как разлагающийся труп, когда из зияющих остатков разорванного рта выскальзывает голая белая кость. Снова и снова, пока не появится череп лошади и набор костяных позвонков, невероятно длинный позвоночник, который вытягивается и отбрасывает Гарта — то немногое, что от него осталось — на землю, как грязное платье. Лошадь Мороза поворачивает к вам голову и стучит зубами, колокольчики и ленты шевелятся на ее шее, а голос шипит из ее полого черепа:*

*Впусти меня.*

Перейдите на страницу 206, чтобы ознакомиться со

**статистикой Мари Львид.**

Если персонажи **не смогут убить Мари Львид** и умрут, перейдите к **Концовке (Холод и Одиночество)**. Если персонажам **удастся убить Мари Львид,** переходите к **концовке («И они жили вечно»).** Если персонажам **не удалось убить Мари Лвид** и выжить**, переходите к концовке (Мир… Пока).**

## Концовка (Холод и одиночество)

Если они либо будут **изгнаны из Спеца,** либо не смогут победить **Лошадь Мороза** и умрут, прочтите вслух следующее:

*Деревня лежит в руинах, дома разрушены до основания, поскольку они поглощены течением времени. Никто в Лирии не помнит её имени; еще одна глухая деревушка, заброшенная и оставленная гнить. Но есть слухи. Что это проклятое место, дом чудовища столь коварного и смертоносного, что никто не осмеливаются назвать его. Все, к чему он прикасается, покрывается инеем; осколки льда такие острые, что могут разрубить человека. Там больше ничего не растет, настоящая холодная пустошь. Но время от времени охотник возвращается, подойдя слишком близко, снова и снова бормоча себе под нос. Все они свидетельствуют об одном и том же: слышен детский смех и хруст костей.*

## Концовка (И жили они вечно)

Если им **удастся убить Лошадь Мороза,** они обнаружат, что **клеймо Люцифуга** над глазом Орина почти полностью исчезло, а слабая отметина на его щеке — единственный признак того, что он был там с самого начала. Хотя демон ушел, отношение других **жителей деревни** ничуть не изменилось. Все еще убежденные, что **Падды** прокляты и представляют угрозу для всей деревни, Дас и другие крестьяне решают полностью изгнать семью, дав им время до утра собрать вещи и уйти. Сельчан невозможно убедить принять другое решение: либо семья уезжает, либо они остаются и умирают. **Дас**, однако, поблагодарит персонажей за обнаружение и убийство **монстра** и скажет им, что награда, которую им обещал **Гарт**, находится в доме **старосты**.

**Кленн** и **Эна** расстроены тем, что вынуждены покинуть свой дом, но понимают свое положение — они более чем счастливы уйти и жить, чем остаться и умереть. Они покидают **Спец** на **рассвете** следующего дня, взяв с собой **Орина** и то немногое, что у них есть. Читай вслух:

*Наступает рассвет, и, в конце концов, вы с Паддами расходитесь. Хотя никто не соизволит покинуть свой дом, чтобы проводить вас, вы можете чувствовать все взгляды направленны на вас, когда вы идете по Спецу и обратно, пронзительные взгляды с подозрением и недоверием, даже после всего, что вы для них сделали. Когда вы достигаете границы деревни, вы слышите голос, прорезающий воздух позади вас.*

*Орин Падд, со свежим лицом и без шрамов. Он стоит неуклюже на грязной дорожке, босые ноги*

*топчутся по травинкам и лужам дождевой воды, как будто он не знает, что делать с каждым новым ощущением; прошло так много времени с тех пор, как он в последний раз выходил на улицу. У него одна рука поднята над головой в прощальном жесте, когда он говорит:*

*Спасибо вам.*

## Концовка (Мир...пока что)

Как и в **концовке («И они жили вечно»)**, **Кленн, Эна и Орин** окажутся **изгнанными** из Спеца, но, поскольку **Лошадь Мороза** не была убита или иным образом сбежала, **Люцифуг Орина** не исчезает, оставаясь таким же ярким и зловещим как и всегда. Хотя демон на данный момент ушел, **деревня** по-прежнему настроена против **Паддов** — непреклонна в том, что они все еще прокляты — и ее нельзя убедить думать иначе. Драка в доме только усилила их подозрения и недовольство. Однако они будут благодарны игрокам за то, что они проводили демона, и вручат им **награду**.

Хотя **Кленн** и **Эна** выражают разочарование и печаль из-за того, что вынуждены покинуть свой дом, они понимают свою позицию: уйти и получить шанс на новую и лучшую жизнь или остаться и, скорее всего, быть убитым. Однако **Лошадь Мороза** на самом деле не исчезла, ожидая нового удара. Прочитайте вслух:

*Наступает рассвет, и, в конце концов, вы с Паддами расходитесь. Хотя никто не соизволит покинуть свой дом, чтобы проводить вас, вы можете чувствовать все взгляды на вас, когда вы идете по Спецу и обратно, пронзительные взгляды с подозрением и недоверием, даже после всего, что вы для них сделали. Когда вы достигаете границы деревни, вы слышите шарканье позади вас.*

*Орин Падд, смотрит вам вслед, шрам на его щеке яркий и глубокий. Он ничего не говорит, просто наблюдает, слегка нахмурив брови и сурово глядя. Внезапно голос Эны зовет Орина, и мальчик на мгновение колеблется, глядя на каждого из вас по очереди, прежде чем развернуться и уйти, обратно к своей матери.*

## Куда дальше?

К концу этого приключения ваши игроки столкнутся с большим количеством интриг и опасностей в горной деревушке Спец. В зависимости от того, чем закончилось приключение, они могут выбрать какое-то время, чтобы затаиться и восстановить силы в Спеце, или они могут решить немедленно отправиться в путь. В любом случае, след продолжается, и в конце концов игроки покинут Спец. Когда они пакуют чемоданы и снова отправляются в путь, у них есть несколько вариантов действий.

Их окружает нильфгаардская армия, и это создает ряд интересных вариантов для следующего приключения. Путешествие на восток приведет их в королевство Лирия и Ривия, где игроки, возможно, захотят объединиться с королевой Мэве и ее разношёрстной бандой партизан, чтобы освободить королевство от контроля нильфгаардцев. Это будет непростой задачей, так как нильфгаардские солдаты занимают почти все крупные города в королевстве, но есть много верных союзников, спрятанных в подсобных помещениях и переулках, готовых помочь игрокам на службе у королевы. Более того, путешествие в город Ривия может дать игрокам прекрасную возможность завести влиятельных, но менее законопослушных друзей.

Для игроков, менее вовлеченных в 3-ю Северную войну, Махакамские горы, в предгорьях которых находится Спец, полны волнения, поскольку краснолюды ведут переговоры с людьми и представителями других Старших народов и погружаются в опасные глубины гор в поисках руды и ценных. Союз с одним из великих домов Махакама может втянуть игроков в давнюю клановую вражду и увидеть, как они мчатся к сердцу гор, чтобы убить смертоносных монстров и вернуться с бесценными компонентами из их логовищ или из их трупов.

Более склонные к магии персонажи могут захотеть обойти фронт войны и пойти по дороге на северо-восток, чтобы попытаться добраться до магической академии Бан Ард, прежде чем ее разорят реданцы или нильфгаардцы. Это долгое и мучительное путешествие проведет их через крутые горы, темные болота и кишащие монстрами леса, пока они, наконец, не достигнут города Бан Ард, где им придется вести переговоры с магами Бан Арда или, возможно, украсть все, что они смогут, и сбежать до того, как фронт войны достигнет их.

# Бестиарий

*«По мере расширения понимания магии. создание существ для облегчения нашей жизни и защиты от опасностей стало неизбежным. Однако также кажется, что большее освоение хаоса привлекло всевозможные опасности из-за пределов нашего понимания».*

*-Глиннис вар Трехарн*

Следующие страницы посвящены многим монстрам, о которых мы упоминали ранее в этой книге. Эта компиляция должна позволить вам легко ссылаться на любого монстра, которого вы решите создать, вызвать или заключить сделку.

## Рогатый (См. на стр.139)

Чаще всего вызываемые отчаявшимися людьми, стремящимися к власти, рогатые — это демоны насилия, которым нравится мучить живых. С ними трудно иметь дело, но если вы можете связать их, они наделяют вас сверхъестественной ловкостью и силой. Просто будьте осторожны, так как это ужасные враги с когтями, похожими на бритвы, и способностью владеть людьми.

## Касглидд (См. на стр.139)

Часто вызываемые учеными, ищущими редкие знания, касглидды — это демоны знаний, которые могут поделиться с вами великими секретами. Однако их легко заинтриговать, и эта интрига быстро превращается в навязчивую идею, заставляя их похищать людей в свое царство теней.

## Амальгама трупов (См. на стр.133)

Первоначально созданные печально известным нильфгаардским некромантом Кадфаном из Эббинга, амальгамы трупов используют множество частично оживших трупов для создания голема из плоти, который способен на краткие мгновения разумной мысли благодаря множеству измученных душ, пойманных в ловушку внутри него.

## Большой медведь (См. на стр. 94)

Медведи, распространенные на континенте и пользующиеся большим уважением как высшие хищники, представляют собой одну из величайших угроз в мире природы. Для наших целей здесь мы имеем в виду медведей как альтернативную форму берсерков, смертоносных звероподобных воинов бога крови Свальблода.

## Живая броня (См. на стр.104)

Разработанные магами как более дешевая альтернатива созданию големов, живая броня используют магию для оживления существующих доспехов, чтобы создать простого слугу, способного защищать своего создателя и выполнять простые задачи. Живую броню также можно найти в качестве хранителей древних храмов и хранилищ с высоким уровнем безопасности.

## Мари Львид (См. на стр.139)

Чаще всего вызываемые жадными или отчаявшимися людьми, мари львид — демоны жадности, которые могут даровать своим призывателям удивительное физическое богатство и материальную выгоду. Но мари львид всегда возвращается позже за платой, забирая что-то равноценное, что чаще всего намного ценнее первоначального подарока.

## Кающийся (См. на стр.131)

Рожденные от гнусных преступлений, кающиеся — это призраки, которые преследуют тех, кто виновен в злодеяниях. Они окутывают землю густым туманом и призывают призраков, чтобы убить любого, кто встанет у них на пути, в поисках извращенной формы справедливости. Кающиеся представляют реальную угрозу для неоперившихся некромантов, пытающихся проводить ритуалы, которые им не по силам.

## Сопутствующий ущерб

Многие из монстров, представленных в этом бестиарии, сосредоточены более или менее исключительно на одной цели. От демонов, заключающих сделки с определенными людьми, до кающихся, преследующих конкретного преступника. Имейте в виду, что во всех этих случаях эти монстры не уклоняются от сопутствующего ущерба. Если кто-то встанет на пути одного из этих монстров, когда они ищут свою добычу, они с такой же вероятностью погибнут.

## Темные последствия

Помимо живых доспехов и медведей, монстры, представленные в бестиарии, обычно вызваны темными делами и ритуалами, которые мир в целом считает злом. Любой, у кого есть хоть капля здравого смысла, сразу поймет, что если кто-то имеет дело с амальгамой трупов, демоном или кающимся, то происходит что-то нечистое.

| Основы навыков | |
|---|---|
| Атлетика | 20 |
| Внимание | 10 |
| Борьба | 20 |
| Храбрость | — |
| Стойкость | — |
| Запугивание | 19 |
| Сила | 20 |
| Сопротивление магии | 20 |
| Сотворение магии | 18 |
| Скрытность | 12 |
| Выживание в дикой природе | 12 |

| | |
|---|---|
| **Броня** | 0 |
| **Регенерация** | — |

| Сопротивление |
|---|
| — |
| **Невосприимчивость** |
| Огонь,отравление, кровотечение, болезнь, ужас |

| Восприимчивость |
|---|
| масло против духов, двимеритовые бомбы |

| | |
|---|---|
| **Уклонение** | 17 |
| **Изменение позиции** | 20 |
| **Блокирование** | 22 |

| Награда |
|---|
| 1500 |

| Добыча |
|---|
| Прах (x2d10) |
| Кости животных (x1d10) |
| Рога рогатого (x1d6/3) |
| Дымная пыль (x2d10) |
| Призрачная пыль(x1d6) |
| эссенция призрака (x2d6) |
| Рунный камень Даждьбога (x1) |

**Сложный**
**Незаурядный**

**Интеллект**
*Разумный*

**Чувства**
*Улучшенное ночное зрение*

| | |
|---|---|
| **Инт** | 5 |
| **Реа** | 12 |
| **Лвк** | 12 |
| **Тел** | 10 |
| **Скор** | 7 |
| **Эмп** | 2 |
| **Рем** | 2 |
| **Воля** | 10 |

| | |
|---|---|
| **Уст** | 10 |
| **Бег** | 21 |
| **Прж** | 5 |
| **Вын** | 50 |
| **Вес** | 100 |
| **Отдых** | 10 |
| **ПЗ** | 100 |

| | |
|---|---|
| **Рост** | 2.5м |
| **Вес** | 162кг |
| **Среда обитания** | Где они были призваны |
| **Численность** | Одиночка |

# Рогатый

## Предрассудки простолюдинов (Образование СЛ:16)

*Слышал об этих тварях один или два раза из моих менее пикантных источников. Хех, единственная причина, по которой ты когда-либо захочешь призвать рогатого, это если тебе нужен действительно сильный воин на твоей стороне. Насколько я слышал, рогатые — стражи царства демонов. У меня есть когти, которые перережут тебя от горла до потрохов быстрее, чем даже ведьмак сможет размахнуться. Они тоже всего лишь скелеты, так что их нельзя сжечь или отравить. Лучшее, что ты можешь сделать, это заключить с ними сделку, хех. Если ты позволишь им завладеть твоим телом, они дадут тебе достаточно силы.*

*—Родольф Казмер*

## Экология и поведение (Монстрология СЛ:18)

Рогатые — демоны ярости и силы, которые входят в мир Ведьмака только для того, чтобы сеять боль и наслаждение мучениями смертных. Будучи демонами, они приходят откуда-то за пределами понимания даже самых образованных магов, и их социальная организация фактически неизвестна. Однако, соблюдая их, вы можете начать заполнять пробелы. Рогатые действительно могущественные воины с достаточно острыми когтями, чтобы отрезать конечности и оставлять кровоточащие раны при каждом ударе. Если вам нужно бороться с рогатым, лучше всего попытаться как-то его замедлить и взять с собой побольше кровоостанавливающего порошка. Эти когти на самом деле являются единственным оружием рогатых в его телесной форме, но по-настоящему сложной частью борьбы с рогатыми является их склонность к одержимости.

Рогатый всегда будет начинать бой, пытаясь завладеть самой физически сильной целью в радиусе действия. Владея целью, рогатый может контролировать каждое ее движение и значительно улучшает свои физические возможности. Присутствие рогатого также нагревает кровь одержимой цели до температуры горящей реки, которая может расплавить плоть, поэтому не рекомендуется повреждать кожу одержимой цели. Единственный способ вытеснить рогатого из цели — нанести ей тяжелые раны, заставить мага, жреца или друида использовать магию, чтобы изгнать рогатого, или заставить их выпить церебральный эликсир. В некоторых обстоятельствах убийство одержимой цели может быть милосердием, поскольку они все еще знают обо всем, что происходит, и у них есть садистская привычка заставлять одержимую цель содрать кожу и съесть ее. Если возможно, заманите рогатых в ловушку в районе димеритиевой бомбы. Это сделает их неспособными владеть кем-либо.

После того, как вы помешали рогатому завладеть кем-то, обстреляйте его дальнобойными атаками, покрытыми маслом против духов, избегая огня, к которому бесы невосприимчивы. Не пытайтесь отравить его, в конце концов, у бесов нет плоти или крови, чтобы это подействовало. Если вам не повезло столкнуться с великими рогатыми, имейте в виду, что они намного быстрее и смертоноснее, способны нанести три удара когтями за считанные секунды.

| Атаки | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Название** | **Основа** | **Тип** | **Урон** | **Н** | **А** | **Эффект** | **СА** |
| Когти | 22 | К или Р | 5d6+4 | 10 | - | Кровопускание (100%), Сбалансированное | 2 |

### Способность: Одержимость

Выполняя действие, рогатые могут попытаться завладеть целью в пределах досягаемости ближнего боя, совершив проверку Сотворения Заклинаний против своей проверки Сопротивления Магии. В случае успеха, рогатый берет под контроль тело цели. Это позволяет бесам использовать тело цели, но цель получает статистику Реа и Лвк бесов. Это изменение в статистике не влияет на производную статистику. Цель также получает способность «Кипящая кровь». Пока ими владеет рогатый, персонаж не может контролировать свое тело, но в остальном знает обо всем, что происходит вокруг него. Есть три способа вытеснить рогатого из одержимой цели: либо цель должна быть снижена до порога ранения, либо маг, жрец или друид должны потратить 10 очков выносливости и бросить проверку Сотворения Заклинаний, чтобы превзойти СЛ: 20, или одержимая цель должна выпить церебральный эликсир. Находясь в зоне двимеритиевой бомбы, рогатые не могут использовать эту способность. Завладев целью, рогатый не получает урона от атак, направленных против захваченной цели.

### Способность: Кипящая кровь

Всякий раз, когда вы наносите урон цели, одержимой рогатым, рубящим или колющим оружием, получающиеся в результате перегретые брызги крови наносят 5 единиц урона туловищу атакующего, что также разрушая любую броню на 1 единицу независимо от проникновения.

### Способность: Альтернативная форма (Великий рогатый)

У великого рогатого СА 3 с его Когтями, Реа и Лвк 14, а его способность «Кипящая кровь» снижает броню на 3, а не на 1.

| Основы навыков | |
|---|---|
| Athletics | 12 |
| Awareness | 19 |
| Brawling | 18 |
| Courage | — |
| Endurance | 14 |
| Intimidation | 14 |
| Persuasion | 12 |
| Physique | 15 |
| Resist Coercion | 18 |
| Resist Magic | 22 |
| Spell Casting | 20 |
| Stealth | 16 |
| Wilderness Survival | 17 |

| | |
|---|---|
| **Броня** | 15 |
| **Регенерация** | — |

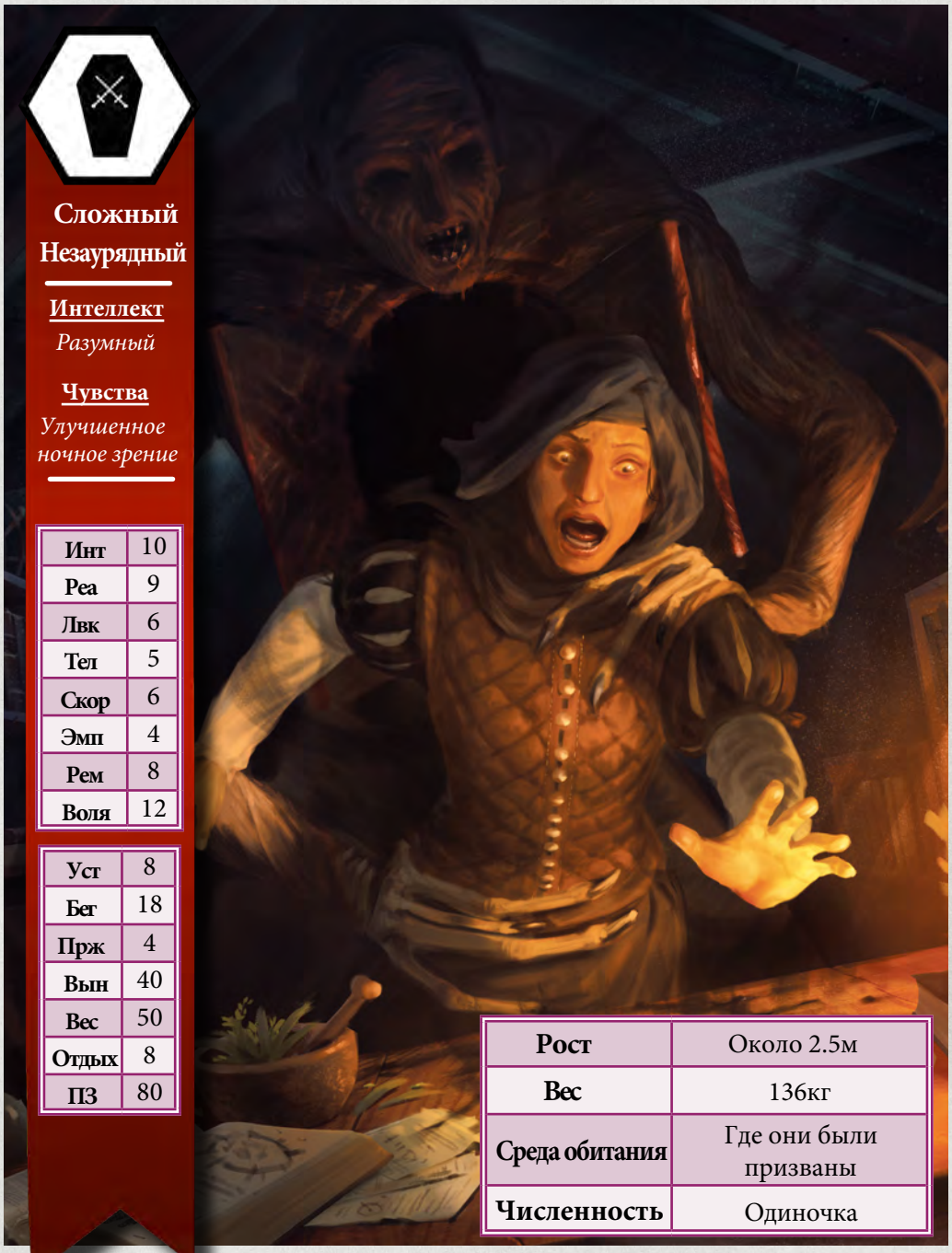
| Сопротивление |
|---|
| — |
| **Невосприимчивость** |
| Ужас, Кровотечение |

| Восприимчивость |
|---|
| масло против призраков, двимеритовая бомба |

| | |
|---|---|
| **Уклонение** | 16 |
| **Изменение позиции** | 12 |
| **Блокирование** | 19 |

| Награда |
|---|
| 1500 |

| Добыча |
|---|
| Дымная пыль (x1d10) |
| призрачная пыль (x1d6) |
| эссенция призрака (x1d6) |
| Случайный рунный камень (x3) |
| Случайный глиф (x2) |



**Сложный**
**Незаурядный**

**Интеллект**
*Разумный*

**Чувства**
*Улучшенное ночное зрение*

| | |
|---|---|
| **Инт** | 10 |
| **Реа** | 9 |
| **Лвк** | 6 |
| **Тел** | 5 |
| **Скор** | 6 |
| **Эмп** | 4 |
| **Рем** | 8 |
| **Воля** | 12 |

| | |
|---|---|
| **Уст** | 8 |
| **Бег** | 18 |
| **Прж** | 4 |
| **Вын** | 40 |
| **Вес** | 50 |
| **Отдых** | 8 |
| **ПЗ** | 80 |

| | |
|---|---|
| **Рост** | Около 2.5м |
| **Вес** | 136кг |
| **Среда обитания** | Где они были призваны |
| **Численность** | Одиночка |

# Касглидд

## Предрассудки простолюдинов (Образование СЛ:18)

*Люди готовы на многое ради достоверной информации. Хех, поверь мне, старый Родольф усвоил этот урок давным-давно. Гномы говорили, что если ты будешь слишком жадно искать эту информацию, она может превратить тебя в касглидда. Скрываясь в тенях, собирая знания, которые никому не нужны. Когда имеешь дело с касглиддом, надо опасаться его рук. Он попытается схватить тебя и утащить в какое-нибудь адское темное место. Но если вы можете удержать его от кражи и заставить говорить, вы можете договориться о любой информации. Хех, только не слишком увлекайся охотой, иначе ты присоединишься к ней.*

*—Родольф Казмер*

# Экология и поведение (Монстрология СЛ:22)

Касглидд — демоны знаний, которые в первую очередь охотятся на академиков, магов и ученых, чья жажда знаний толкает их в гоэтию. Они не созданы из одержимых ученых. Касглидд живет в тенях и может создавать порталы через эти тени, чтобы путешествовать. Эта телепортация в сочетании с отвращением касглиддов к бою делает их убийство очень трудным. Касглидд, который чувствует угрозу, вероятно, либо исчезнет и вернется позже, либо украдет свою цель и скроется в тенях. Касглидд может затащить человека, которого он касается, через дверной проем в своей груди в свое царство теней. Единственный выход — убить касглида или убедить его выпустить вас. Оказавшись в своем царстве, касглидд попытается схватить цель призрачными руками и лишить ее интеллекта и воспоминаний. Как только они заберут вас, касглидд когда-нибудь решит оставить вас в качестве слуги или домашнего животного, регулируя ваш интеллект посредством периодического истощения. К счастью, даже истощая цель в царстве теней, касглидд остается в физическом царстве, и его можно атаковать и убить. Те, кто решит заключать сделки с касглиддом, должны знать, что без Головоломки касглидд будет очарован вами и вернется, чтобы предложить вам сделки, которые быстро становятся все более неясными. Взамен касглидды предложат скрытые знания и придут в ярость, если вы откажетесь от них.

| Атака | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Название** | **Основа** | **Тип** | **Урон** | **Н** | **А** | **Эффект** | **СА** |
| Когти | 19 | P or S | 1d6 | 15 | — | Утащить в тень, Досягаемость | 2 |

### Способность: Собранные знания

Касглидд всегда имеет Основу 20 при броске любой проверки навыка для изучения, вспоминания или обучения знаниям.

### Способность: Утащить в тень

Если касглидд поражает цель своей атакой когтями, он может затянуть цель в свое личное царство теней. Это царство теней имеет 20 м в диаметре и 5 м в высоту и не имеет никаких особенностей, кроме предметов или людей, которых хранил там касглидд (эти предметы могут быть выбраны мастером) и пятнышек света, освещающих их коллекцию. Как только цель оказывается затянутой в царство теней, касглидд появляется вместе с ней и присутствует на обоих планах существования, разделяя одни и те же хиты и броню, но получая по одному ходу в каждой локации. В царстве теней касглидд получает доступ к своей способности Иссушающая хватка. Единственный способ выйти из царства теней — быть изгнанным касглиддом или убить касглидда. Сразу после смерти касглида все посторонние, присутствующие в царстве теней, засасываются обратно в реальный мир. Находясь в зоне димеритиевой бомбы, касглидд не может использовать эту способность.

### Способность: Великий Касклидд

Основа Собранных Знаний великого касглида составляет 25, а его Очки Жизни увеличиваются на 30.

### Способность: Сквозь тени

Вместо действия движения касглидд может перемещаться из одной области тьмы в другую область тьмы в пределах 20 м. Касглидд может транспортировать объекты, которые он держит, но не живые существа. Находясь в зоне димеритиевой бомбы, касглидд не может использовать эту способность.

### Способность: Иссушающая хватка

Потратив полный раунд, касглидд в своем царстве теней может провести количество атак Борьбы, равное количеству людей в его царстве теней, плюс 1 против любого в его царстве теней. В случае успеха цель захватывается призрачной рукой, появляющейся из пола, стен или потолка. Сразу же после прикрепления касглидд может понизить значение Инт этого персонажа на 2. Если цель уже привязана к началу хода касглидда, касглидд может использовать эту способность без необходимости совершать еще одну атаку в драке. Нанесение 5 единиц урона одной из этих рук освободит цель. Если показатель Инт цели снижается до 0, эта цель попадает в ловушку царства теней, теряет память и считается оглушенной до тех пор, пока не восстановит хотя бы одно очко Инт. Цель восстанавливает своё полную значение Инт, проведя 1 час вне царства теней. Цель также восстанавливает 1 очко Инт за неделю, проведенную в царстве теней. Воспоминания персонажа вернутся только тогда, когда он восстановит весь свой Инт.

| Основы навыков | |
|---|---|
| Внимание | 10 |
| Выживание в дикой природе | 7 |
| Борьба | 16 |
| Атлетика | 11 |
| Скрытность | 10 |
| Сила | 20 |
| Стойкость | 17 |
| Храбрость | — |
| Запугивание | 16 |
| Сопротивление магии | 17 |
| Сопротивление убеждению | — |

| | |
|---|---|
| **Броня** | 0 |
| **Регенерация** | — |

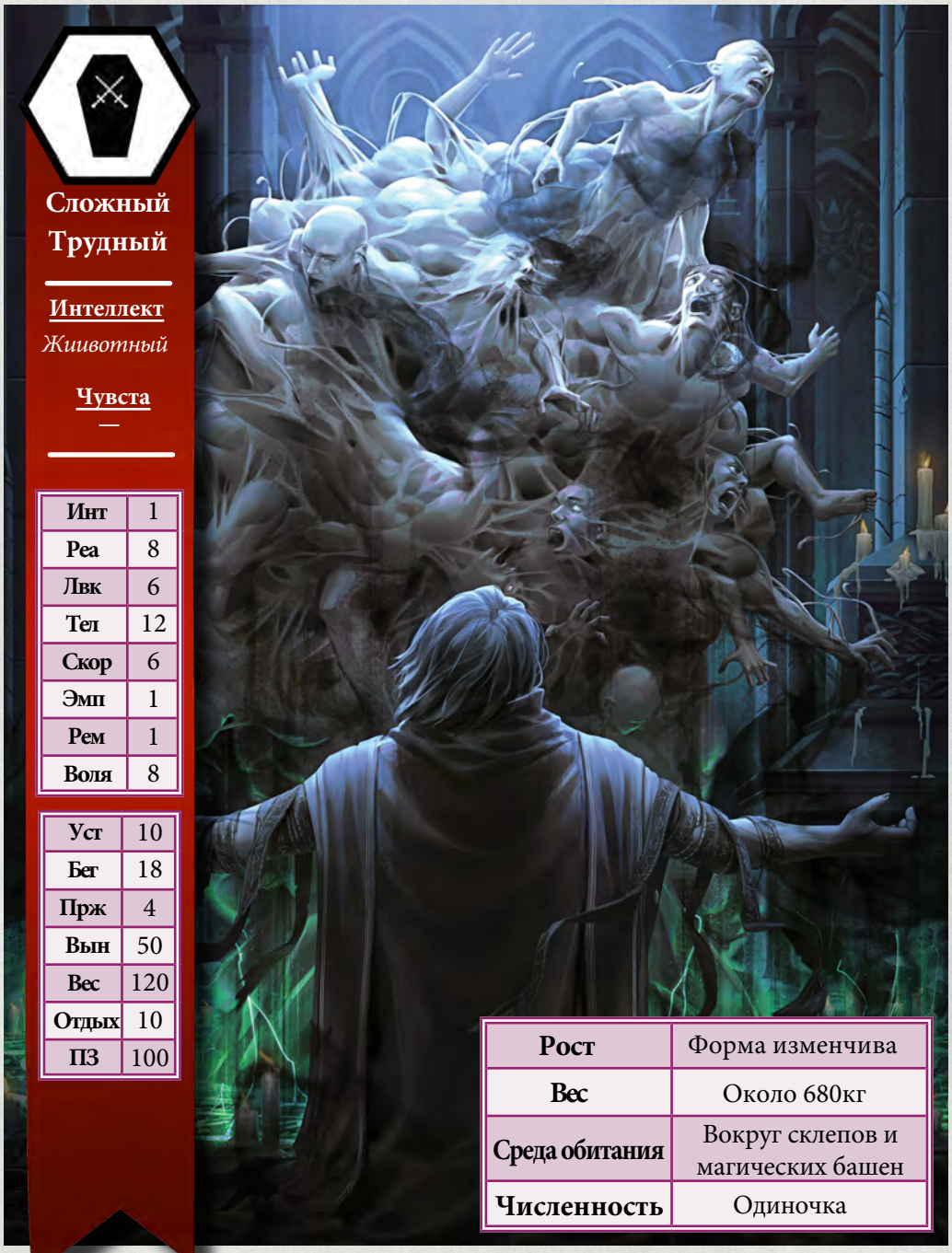
| Сопротивление |
|---|
| Дробящий, колющий урон |
| **Невосприимчивость** |
| отравление, кровотечение, очарование, сбитие с ног, страх, дезориентация, убеждение |

| Восприимчивость |
|---|
| масло против призраков, двимеритовая бомба |

| | |
|---|---|
| **Уклонение** | 12 |
| **Изменение позиции** | 13 |
| **Блокирование** | 16 |

| Награда |
|---|
| 800 |

| Добыча |
|---|
| лунный осколок (x1) |
| пятая эссенция (x1d6) |
| призрачная пыль (x1d6) |
| эссенция призрака (x1d6) |



**Сложный**
**Трудный**

**Интеллект**
*Жиивотный*

**Чувста**
—

| | |
|---|---|
| **Инт** | 1 |
| **Реа** | 8 |
| **Лвк** | 6 |
| **Тел** | 12 |
| **Скор** | 6 |
| **Эмп** | 1 |
| **Рем** | 1 |
| **Воля** | 8 |

| | |
|---|---|
| **Уст** | 10 |
| **Бег** | 18 |
| **Прж** | 4 |
| **Вын** | 50 |
| **Вес** | 120 |
| **Отдых** | 10 |
| **ПЗ** | 100 |

| | |
|---|---|
| **Рост** | Форма изменчива |
| **Вес** | Около 680кг |
| **Среда обитания** | Вокруг склепов и магических башен |
| **Численность** | Одиночка |

# Амальгама трупов

## Предрассудки простолюдинов (Образование СЛ:17)

*Я никогда не слышал об этом, но Глинис клянется, что это правда, хех. Она говорит мне, что этот нильфгаардец нашел способ по-настоящему оживлять трупы, проводя какой-то ритуал с душами других магов или что-то в этом роде. Я должно быть задремал, когда она упомянула об этом. Хех, в любом случае, эти штуки — просто груды трупов, так что с ними не поспоришь, не отравишь или что-то в этом роде. У них так много пар глаз, что ты не можешь подкрасться к ним. Лучшее, что ты можешь сделать, это начать сбивать с них тела. Освобождает души и ослабляет зверя.*

*—Родольф Казмер*

# Экология и поведение (Монстрология СЛ:21)

Амальгама трупа — это неразумный голем, созданный из множества частично оживших трупов. Чаще всего амальгамы используются в качестве телохранителей, но некоторые некроманты создают из них помощников. В бою амальгамы обычно очень просты, разбивая предметы своими многочисленными конечностями и останавливаясь только время от времени, чтобы издать ужасный вой, который оглушает ближайшие цели. Они полностью нежить и поэтому не могут лечить, но также невосприимчивы к попыткам отравить их, создать кровоточащие раны или каким-либо образом воздействовать на них мысленно. Кроме того, их массивная масса и множество конечностей делают их невозможными сбить с ног. Самая большая опасность амальгамы трупов — это еще и самый быстрый способ ее убить. Нанося критические раны и отделяя трупы от амальгамы, вы можете очень быстро ее разрушить. Однако с каждым отделенным телом душа, населявшая это тело, возвращается в виде жестокого призрака, который нацеливается на человека, выпустившего ее. Хотя вы можете быстро убить амальгаму, призраки могут оказаться еще более опасными. Последнее, что нужно иметь в виду, сражаясь с амальгамой, это то, что они способны временно призвать разум обратно в одну из душ, связанных внутри них. Столкнувшись с проблемой, такой как запертая дверь, головоломка или цель, которую они не могут достичь, амальгама трупа может заставить определенную степень разума выяснить, как открыть дверь, решить головоломку или даже использовать оружие дальнего боя.

| Атака | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Название** | **ATK Base** | **Type** | **DMG** | **Rel.** | **RNG** | **Эффект** | **CA** |
| Fists | 16 | B | 5d6 | 10 | — | досягаемость, Сокрушающая сила | 2 |

### Уязвимость: Истинная нежить

Амальгама трупов по настоящему мертва, поэтому ее тело нормально не функционирует и не лечится. На амальгаму трупов не могут воздействовать заклинания или предметы, восстанавливающие HP, и он не лечит естественным образом.

### Способность: Объединенная форма

Амальгама трупов состоит из множества разных тел, связанных вместе магией, и на теле нет жизненно важных точек. Если атака поразит головку амальгамы или любое другое место, которое умножит урон, атака нанесет обычный урон, а не тройной урон.

### Способность: Связанные духи

Амальгама трупов оживляется духами, которые связаны с этим планом существования посредством некромантии. Никакая отдельная часть или функция тела амальгамы не являются критическими для ее выживания, и во многих случаях разделение частей амальгамы может принести больше проблем, чем пользы. Всякий раз, когда персонаж наносит Критическое ранение амальгаме трупов, атака по-прежнему наносит обычный урон, но вместо критического ранения одно из тел в амальгаме отделяется, а дух, контролирующий его, освобождается. Амальгама получает дополнительные 10 единиц урона и вызывается враждебный призрак. Этот призрак сражается вместе с амальгамой и подчиняется приказам создавшего его некроманта.

### Способность: Временный разум

Не тратя действия, амальгама трупа может принудительно вернуть одному из духов в своем теле разум и сделать этого духа доминирующим в амальгаме. Немедленно после этого амальгама трупов бросает 1d10, перебрасывая значение 1. Это значение становится значениями Интеллекта и Статистики Ремесла амальгамы трупов на 10 раундов. Пока действует Временный Разум, амальгама трупов становится Разумным существом, которое все еще находится под контролем вызвавшего его Некроманта. Разум амальгамы испытывает нескончаемую боль и едва способен говорить, но способен принимать тактические решения и выполнять технические действия. Например: владение оружием, разблокировка вещей, решение головоломок и т. д. Если амальгама вынуждена пройти проверку с Навыком, которым она не обладает, пока активен Временный Разум, бросьте 1d6, чтобы определить значение его Навыка.

### Способность: Обзор на 360 градусов

Амальгама трупов имеет глаза по всему телу. Она способна видеть во всех направлениях одновременно, а его конус обзора составляет 360 градусов.

### Способность: Ужасный вой

Совершив действие, амальгама трупа может издать хор ужасных воплей из множества ртов на своем теле. Любое живое существо в пределах 10 м от амальгамы трупа должно пройти проверку Сопротивления Магии со Сл: 16, иначе оно будет Ошеломлено.

| Основы навыков | |
|---|---|
| Атлетика | 10 |
| Внимание | 10 |
| Борьба | 13 |
| Храбрость | 14 |
| Стойкость | 16 |
| Запугивание | 14 |
| Сила | 20 |
| Сопротивление магии | 13 |
| Скрытность | 8 |
| Выживание в дикой природе | 12 |

| | |
|---|---|
| **Броня** | 14 |
| **Регенерация** | — |

| Сопротивление |
|---|
| Дробящий, колющий, режущий урон |
| **Невосприимчивость** |
| — |

| Уязвимость |
|---|
| масло против зверей |

| | |
|---|---|
| **Уклонение** | 12 |
| **Изменение позиции** | 10 |
| **Блокирование** | 15 |

| Награда |
|---|
| 450 |

| Добыча |
|---|
| медвежий жир (x1d6) |
| медвежья шкура (x1d6/2) |
| сырое мясо (x3d6) |
| кости животных (x2d6) |

**Средний**
**Обычный**

**Интеллект**
*Животный*

**Чувства**
*Ночное зрение*
*Выслеживание по запаху*

| | |
|---|---|
| **Инт** | 1 |
| **Реа** | 7 |
| **Лвк** | 6 |
| **Тел** | 12 |
| **Скор** | 7 |
| **Эмп** | 1 |
| **Рем** | 1 |
| **Воля** | 5 |

| | |
|---|---|
| **Уст** | 8 |
| **Бег** | 21 |
| **Прж** | 4 |
| **Вын** | 40 |
| **Вес** | 120 |
| **Отдых** | 8 |
| **ПЗ** | 80 |

| | |
|---|---|
| **Рост** | 1.75м |
| **Вес** | 600кг |
| **Среда обитания** | Леса |
| **Численность** | Одиночка или пара |

# Большой медведь

## Предрассудки простолюдинов (Образование СЛ:8)

*Вы слышали все об этих больших грубых монстрах с их огненным дыханием, их магическим гипнозом, их невидимостью и всем прочим, и вы склонны забывать о собственных машинах для убийства, выращенных природой. Хех, я был в фургоне, на который напал медведь. Да, вот я занимаюсь своими делами в задней части фургона, и вдруг все это качается, как будто его только что ударил пахотный требухт! Не буду вдаваться в исчерпывающие подробности этой небольшой потасовки. Скажем, я дал ему несколько выстрелов из своего верного арбалета, и когда это не помогло, я решил совершить тактическое отступление. Хех, кое-кому из фургона не так повезло... Если медведь встанет на дыбы, спасайся бегством.*

*—Родольф Казмер*

## Экология и поведение (Монстрология СЛ:12)

Медведи ежегодно убивают больше людей, чем большинство монстров. Укус виверны более опасен, чем укус медведя. Там, где когти оборотня можно парировать, когти медведя нет, и медведь все равно будет пытаться убить вас, когда утром взойдет солнце. В то время как многие ученые на континенте классифицировали бы медведя как зверя, а не монстра, я полагаю, что медведь с этим не согласен. Реальность требует включения в их чудовищные ряды. Всегда носите с собой масло против зверей, и вы сможете выжить в бою. Блокируя сильные удары медведя, щит мало что даст, разве что щелкнет. Вместо этого постарайтесь переместиться вне досягаемости его лап, когда это возможно. Хотя это не утомит медведя, мы надеемся, что вы не будете разорваны острыми зубами медведя во время ужасной односторонней схватки. Если вам когда-нибудь придется смотреть на медведя, вставшего на дыбы на вас на двух задних лапах, вы уже совершили фатальную ошибку.

| Атака | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Название** | **ATK Base** | **Type** | **DMG** | **Rel.** | **RNG** | **Эффект** | **CA** |
| Укус | 17 | P | 8d6 | 15 | — | Crushing Force, Bleed (75%) | 1 |
| Размах когтями | 17 | S | 4d6+5 | 15 | — | Crushing Force | 2 |

**Способность: На дыбы**

Потратив полный раунд, медведь может подняться на задние лапы и обрушить обе лапы на цель в ближнем бою, используя основу атаки 14. Если эта атака попадает, цель получает 6d6 повреждений туловища, сбивается с ног и оказывается прижата медведем. Если цель пытается заблокировать эту атаку, она может свести на нет урон, но она все равно будет сбита с ног и прижата, если только она не сможет пройти проверку Телосложения медведя против своей собственной проверки Телосложения. Если им удастся добиться успеха, цель сможет сбросить медведя, и на него не влияет никакая часть способности «На дыбы».

*«Империя часто враждовала с островными кланами Скеллиге, и мы видели множество великих воинов и злобных налетчиков. Мне еще предстоит лично увидеть берсерка или даже большого медведя, развернутого для нападения на нильфгаардские силы, но я полагаю, что это также может быть связано с тем фактом, что медведь не был бы лучшим морским бойцом. У меня когда-то был соратник, который был задействован в ранней попытке закрепиться на острове Эйна предыдущим Императором, который утверждал, что столкнулся с берсерком в единоборстве. Большинство наших сверстников просто подумали, что он был неосторожен и подошел слишком близко к медвежьему логову. Хотя трудно сказать. Многие острова Великого моря скалистые и покрыты лесом, и на них есть много мест, где культ медвежьего поклонения служит убежищем для их последователей».*

*— Глиннис вар Трехарн*

| Основы навыков | |
|---|---|
| Внимание | 14 |
| Выживание в дикой природе | 13 |
| Борьба | 16 |
| Атлетика | 10 |
| Скрытность | 10 |
| Сила | 16 |
| Стойкость | — |
| Храбрость | — |
| Запугивание | 10 |
| Сопротивление магии | 14 |
| Сопротивление убеждению | — |

| | |
|---|---|
| **Броня** | Зависит от выбранного доспеха |
| **Регенерация** | — |

| Сопротивление |
|---|
| Based on Armor Used |
| **Невосприимчивость** |
| Poison, Bleeding, Charm, Fear, Stun, Coercion |

| Уязвимость |
|---|
| Elementa Oil, Dimeritium Bombs |

| | |
|---|---|
| **Уклонение** | 12 |
| **Изменение позиции** | 10 |
| **Блокирование** | 16 |

| Награда |
|---|
| 400 |

| Добыча |
|---|
| Пятая эссенция (x1d6/3) дымная пыль(x1d6/3) Сама броня и любое надетое оружее или предметы |

**Средний**
**Обычный**

**Интеллект**
*Животный*

**Чувства**
*Ночное зрение*

| | |
|---|---|
| **Инт** | 1 |
| **Реа** | 8 |
| **Лвк** | 6 |
| **Тел** | 8 |
| **Скор** | 4 |
| **Эмп** | 1 |
| **Рем** | 1 |
| **Воля** | 4 |

| | |
|---|---|
| **Уст** | — |
| **Бег** | 12 |
| **Прж** | 2 |
| **Вын** | — |
| **Вес** | 80 |
| **Отдых** | 6 |
| **ПЗ** | 60 |

| | |
|---|---|
| **Рост** | Зависит от выбранного доспеха |
| **Вес** | Зависит от выбранного доспеха |
| **Среда обитания** | Вокруг руин или магических башен |
| **Численность** | Одиночка или пара |

# Живая броня

## Предрассудки простолюдинов (Образование СЛ:12)

*Такую штуку теперь редко встретишь. Я предполагаю, что стоимость рабочей силы снизилась или стоимость хорошей брони выросла. Хех, может быть, и то и то! Еще несколько десятилетий назад в моде были живые доспехи. Маги будут подгонять телохранителей, сделанных из лучших доспехов, чтобы ходить по городу. Однако живая броня сама по себе не самый сильный боец. Не могут думать самостоятельно, как настоящий солдат из плоти и крови. Хитрость в том, что ты должен поразить их димериевой бомбой. Это рассеет магию, и вы сможете вырвать их сердце голема.*

*—Родольф Казмер*

# Экология и поведение (Монстрология СЛ:16)

Живая броня — гениальное изобретение, созданное много веков назад неизвестным магом и распространившееся по всему известному миру благодаря своей идее. Вместо того, чтобы нанимать склонного к ошибкам человека, эльфа, гнома и т. д. и снабжать их доспехами и оружием для защиты вас или вашего имущества, вы можете просто оживить доспехи. Броня будет неисчерпаемой, сравнительно дешевой, а главное вечно верной. Вам никогда не придется беспокоиться о том, что человек в живых доспехах уйдет со своего поста, чтобы выпить, заснет на работе или ударит вас ножом в спину, обещая более высокую оплату. Так что на какое-то время живые доспехи стали очень популярны среди знати и магически одаренных. Надежнее живого стража и дешевле голема. Многие комплекты живых доспехов до сих пор стоят на страже дворянских спален, магических лабораторий и древних гробниц.

В бою комплект живых доспехов не сильно отличается от смертного противника. Они «носят» обычную броню и владеют обычным оружием с умением, ожидаемым от солдата. Они способны обрушить шквал атак, которые могут оказаться опасными, но в процессе неизбежно повреждают собственную оболочку. В бою с одним хорошим вариантом будут димериевые бомбы, но они не рассеивают магию, а только замедляют броню. Лучший способ убить комплект живых доспехов — вскрыть его торс с помощью разрушающего оружия и разбить сердце голема в его центре. Это мгновенно убьет живую броню.

| Атака | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Название** | **ATK Base** | **Type** | **DMG** | **Rel.** | **RNG** | **Эффект** | **CA** |
| Кулак | 16 | B | 1d6+2 | 15 | — | | 2 |

**Уязвимость: Двимеритовая бомба**

При попадании димеритиевой бомбы живая броня разрушается и становится вялой. Они не могут использовать свою способность Переусердствование и получают -2 ко всем броскам, находясь в зоне действия бомбы.

**Способность: Живая броня**

Комплект живой брони состоит из трех частей брони, и каждая локация имеет ПБ этой брони. Живая броня не может носить броню, но ее можно улучшить с помощью улучшений брони и глифов, как и любой другой доспех. Значение ПБ живой брони не зависит от HP живой брони, но может быть исправлено, как и обычная броня. Кроме того, на живую броню не действует эффект ограничения обзора. Если SP конечности живой брони уменьшается до 0, эта конечность считается оторванной и бесполезной для живой брони.

**Уязвимость: Сердце голема**

Комплект живых доспехов скреплен сердцем голема, подвешенным внутри туловища с помощью магии. Сердце голема нельзя выбрать целью. Однако, когда броня туловища живых доспехов снижается до 0 ПБ, сердце голема обнажается. Следующая атака по туловищу живой брони попадает в сердце и уменьшает жизненную броню до 0HP.

**Способность: Мастер оружия**

Комплект живых доспехов по своей природе искусен во всем оружии и имеет основу навыков 16 со всеми навыками владения оружием. Когда живой доспех вооружен одноручным оружием, он совершает все атаки с 2 CA. Когда он владеет двуручным оружием, он совершает все атаки с 1 CA.

**Способность: Переусердствование**

Комплект живых доспехов может пожертвовать 10 HP в свой ход и сделать одну дополнительную атаку оружием, которым они владеют. Если использование этой способности уменьшит здоровье живой брони до 0 или меньше, живая броня умрет после дополнительной атаки.

| Основы навыков | |
|---|---|
| Лнъ3Хнddьы | 18 |
| Н3dъыЗdХ | 16 |
| М3ьqЕы | 18 |
| Ўльы Ęльз Ннq | — |
| Выступление | 16 |
| Стойкость | 18 |
| Запугивание | 16 |
| Сила | 18 |
| Сопротивление магии | 20 |
| Скрытность | 16 |
| Выживание в дикой природе | 16 |

| | |
|---|---|
| **Броня** | 5 |
| **Регенерация** | — |

| Сопротивление |
|---|
| — |
| **Невосприимчивость** |
| Poison, Bleeding, Freeze, Fear, Magic Scanning |

| Уязвимость |
|---|
| Specter Oil, Fire, Moondust Bomb, Dimeritium Bomb |

| | |
|---|---|
| **Уклонение** | 18 |
| **Изменение позиции** | 18 |
| **Блокирование** | 18 |

| Награда |
|---|
| 1500 |

| Добыча |
|---|
| Кости животных(x1d10) |
| Череп Мари Львид (x1) |
| Шелк (x1d10) |
| дымная пыль (x1d10) |
| призрачная пыль (x1d6) |
| эссенция призрака (x2d6) |
| Рунный камень Зоря (x1) |

**Сложный**
**Незаурядный**

**Интеллект**
*Разумный*

**Чувства**
*Улучшенное ночное зрение*

| | |
|---|---|
| **Инт** | 5 |
| **Реа** | 10 |
| **Лвк** | 10 |
| **Тел** | 10 |
| **Скор** | 5 |
| **Эмп** | 3 |
| **Рем** | 3 |
| **Воля** | 8 |

| | |
|---|---|
| **Уст** | 9 |
| **Бег** | 15 |
| **Прж** | 3 |
| **Вын** | 45 |
| **Вес** | 100 |
| **Отдых** | 9 |
| **ПЗ** | 90 |

| | |
|---|---|
| **Рост** | 2.5m |
| **Вес** | 135kg |
| **Среда обитания** | Где они были призваны |
| **Численность** | Одиночка |

# Мари Львид

## Предрассудки простолюдинов (Образование СЛ:16)

*Если ты услышишь жуткий хор, поющий у твоей двери посреди ночи, лучше тебе запереться покрепче и заткнуть уши. Честное слово, это лучший совет, который я могу тебе дать, хех. Мари Львид — демоны, которые охотятся на людей, отказывающих им в гостеприимстве. Они бродят вокруг, просят еды, пива, места у очага и еще чего-то. Если ты откроешь дверь, но не впустишь их, они пометят тебя. Хуже всего то, что у мари львид есть сила, которая позволяет им владеть людьми. Если ты их не впустишь, они завладеют одним из твоих соседей и заставят их умолять тебя впустить их.*

*—Родольф Казмер*

# Экология и поведение (Монстрология СЛ:18)(133)

Мари Львид — демоны жадности, которые дают отчаявшимся людям их самые смелые мечты только для того, чтобы вернуться за кошмарной расплатой. Без разрешения мари львид не может переступить порог дома, поэтому он будет петь должнику за дверью. Если их по-прежнему не пускают, мари львид может убить соседей должника и принять их облик, чтобы обмануть их. Мари Львид — проницательные и тщеславные существа, которые придут в ярость, если вы оскорбите их или откажете им в том, что они считают справедливым. Если дело доходит до насилия, мари львид предпочитает держаться на расстоянии, используя свою чрезвычайно длинную шею как кнут или выбрасывая скелетную голову, чтобы прокусить броню неестественно острыми зубами. Будьте осторожны, этот демон источает ауру ледяного холода, которая может заморозить вас. Если возможно, попытайтесь перерезать ему шею, чтобы забрать его лучшее оружие.

| Атака | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Название** | **ATK Base** | **Type** | **DMG** | **Rel.** | **RNG** | **Эффект** | **ROF** |
| Укус | 18 | P | 5d6+4 | 10 | 100m | Improved Armor Piercing, Freeze (100%) | 1 |
| Хребетный кнут | 18 | B | 4d6+4 | 20 | 100m | Stagger (30%) | 3 |
| Удар | 18 | B | 4d6+4 | 15 | — | Stagger (50%) | 1 |

### Уязвимость: Хрупкий позвоночник

Если атака Хребетного кнута мари львид успешно парирована или ее надежность снижается до 0, его шея отрубается, и он больше не может использовать свою атаку Хребетного кнута или способность Перевертыш. Голова и тело теперь действуют по отдельности, а шея втягивается обратно в тело. Голова теперь может использовать только атаку «Укус» ( дистанцияуменьшена до дальности ближнего боя) и парит со своей обычной статистикой скорости в любом направлении. Тело может использовать только атаку Удар и не может вытягивать шею. Прицеливание в голову мари львид влечет за собой тот же штраф, что и при обычной атаке в голову. Обе половины мари львид по-прежнему делят ПЗ и броню и независимо используют свою способность Морозная аура. Если тело мари львид примыкает к его голове, он может в течение всего своего хода снова прикрепить ее, привязав лентой, что восстанавливает его атаку Хребетный кнут до 20 надежности.

### Способность: Перевертыш

Мари Львид может безупречно имитировать гуманоидный голос. Кроме того, пока у мари львида больше 50 ПЗ, без каких-либо действий он может превратиться в гуманоида, которого убил в прошлом. В измененном облике мари львид может использовать только свою атаку Удар и может подавить свою способность Морозная аура. Если ПЗ мари львид уменьшается до 50 ПЗ или меньше, он вынужден вернуться к своей истинной форме. Находясь в зоне действия бомбы Лунная пыль, мари львид не может использовать эту способность.

### Способность: Морозная аура

Мари львид излучает ауру потустороннего холода. Если существо начинает свой ход в ближнем бою от мари львид, у него есть 50% шанс заморозить. Если мари львид горит в начале хода, когда активна его способность Морозная аура, огонь немедленно гаснет до того, как мари львид получает урон. Находясь в зоне двимеритовой бомбы, мари львид не может использовать эту способность.

### Способность: Выдвижная шея

В качестве перемещения, мари львид может вытянуть шею до 10 м в любом направлении, независимо от того, движется ли его тело. Как только он применил атаку Укус или Хлыст на расстоянии, его голова остается на этом расстоянии. В качестве действия мари лвид может полностью втянуть голову обратно в тело, пока она все еще прикреплена. Если кто-то в данный момент схватился за голову или шею мари львид, и она пытается втянуться, мари лайд должна сделать проверку Силы против схватившего противника. Если это не удается, он не может вернуться. Если это удается, он освобождается и втягивается.

### Способность: Великий Мари Львид

ПЗ великого мари львид повышаются на 30, СА Хребетный кнут составляет 4, а его Морозная аура имеет 100% шанс заморозить.

| Основы навыков | |
|---|---|
| Атлетика | 14 |
| Внимание | 16 |
| Борьба | 15 |
| Храбрость | — |
| Стойкость | 15 |
| Запугивание | 17 |
| Сила | 15 |
| Сопротивление магии | 15 |
| Сотворение заклинаний | 17 |
| Скрытность | 17 |
| Выживание в дикой природе | 12 |

| | |
|---|---|
| **Броня** | 0 |
| **Регенерация** | — |

| Сопротивление |
|---|
| — |
| **Невосприимчивость** |
| Charm, Coercion, Fear, Bleed, & Poison, Disease |

| Уязвимость |
|---|
| Specter Oil, Yrden, Moondust Bomb |

| | |
|---|---|
| **Уклонение** | 16 |
| **Изменение позиции** | 18 |
| **Блокирование** | 17 |

| Награда |
|---|
| 800 |

| Добыча |
|---|
| Specter Dust (x1d6)<br>Wraith Essence (x1d6)<br>Infused Dust (x1d6)<br>Random Rune (x1) |

**Средний**
**Незаурадный**

**Интеллект**
*Разумный*

**Чувства**
*Улучшенное ночное зрение*

| | |
|---|---|
| **Инт** | 6 |
| **Реа** | 8 |
| **Лвк** | 8 |
| **Тел** | 8 |
| **Скор** | 6 |
| **Эмп** | 1 |
| **Рем** | 1 |
| **Воля** | 8 |

| | |
|---|---|
| **Уст** | 8 |
| **Бег** | 18 |
| **Пржк** | 3 |
| **Вын** | 40 |
| **Вес** | 80 |
| **Отдых** | 8 |
| **ПЗ** | 80 |

| | |
|---|---|
| **Рост** | 2.2m |
| **Вес** | 90kg |
| **Среда обитания** | Где они были призваны |
| **Численность** | Одиночка |

# Кающийся

## Предрассудки простолюдинов ( Образование СЛ:18)

*«Кающийся — это тип демона, который преследует людей, которые поступили неправильно. Хех, люди говорят, что если ты хладнокровно убьешь кого-то или совершишь какое-нибудь гнусное преступление рядом с источником магии, например, местом силы или чем-то подобным, ты будешь прикован к одному из этих ублюдков. Когда они явятся тебе, кающийся утопит землю в тумане и тенях, чтобы ты не смог убежать, а затем украдет твою душу. Старые эльфийские легенды гласят, что они носят с собой в своих фонарях души всех людей, которых они забрали, и медленно высасывают из них всю их силу или что-то в этом роде. Хех, все, что я знаю, это то, что когда туман начнет сгущаться, тебе лучше бросить двимеритовую бомбу, иначе тебе конец."*

*—Родольф Казмер*

## Экология и поведение (Монстрология СЛ:16)

Хотя они и не демоны, кающиеся души возвращаются в мир смертных, чтобы наказать злодеев и тех, кто совершил ужасные преступления. Как и их меньшие родственники, призраки, никто не может полностью прийти к единому мнению о том, откуда они возвращаются, но факт в том, что если вы совершите достаточно отвратительное преступление, у вас есть шанс призвать кающегося. Если вы это сделаете, кающийся прикрепится как к вам, так и к месту преступления, погрузив область в облако неестественного тумана и призвав призраков в этой области. Кающийся появится в тумане, чтобы преследовать вас, выкрикивая ваше имя хриплым хрипом и нападая на вас, как только вы окажетесь в пределах видимости. Призраки, вызванные кающимся, с безудержной яростью атакуют все, что входит в область тумана.

В бою кающийся сражается так же, как и его меньшие собратья, дико размахивая мечом и фонарем и периодически исчезая только для того, чтобы появиться где-нибудь неожиданно для внезапной атаки. Он может по желанию перемещаться из физического мира, что затрудняет нанесение физических атак, и постоянно движется, кружа вокруг своей добычи. При серьезной угрозе кающийся разделится на группу меньших призраков и попытается окружить свою цель. Лучший способ справиться с этим нападением — установить круг Ирден, чтобы замедлить кающегося и любых призраков, которых он вызывает, и не дать им сместиться или телепортироваться. Если кающийся разделится на несколько призраков, продолжайте двигаться и быстро убивайте их, прежде чем они успеют напасть на вас. Как только вы убьете меньших призраков, кающийся вернется в свою естественную форму.

Единственный способ избавиться от кающегося, не убивая его жертву, — это убить его, но пока он остается окутанным своим потусторонним туманом, кающегося нельзя убить. Попытки убить кающегося ничего не дадут, и, скорее всего, в конце концов убьют вас. Чтобы навсегда убить кающегося, вы должны найти человека, который вызвал кающегося в первую очередь, и заставить его зажечь большой огонь в тумане. Этот огонь рассеет туман, позволив вам убить кающегося раз и навсегда. Это не всегда сложно, поскольку Кающийся часто следует за человеком, к которому он привязан. Если добыча кающегося останется в одной области более трех дней, кающийся придет к ним, принеся свой сверхъестественный туман и свою орду призраков.

| Атака | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Название** | **ATK Base** | **Type** | **DMG** | **Rel.** | **RNG** | **Effect** | **ROF** |
| Меч кающегося | 17 | P or S | 5d6+4 | 15 | — | Bleeding (30%) | 2 |
| Фонарь кающегося | 15 | E | 4d6 | 10 | — | Fire (75%) | 1 |

### Способность: Сверхъестественный туман

Область, где обитает кающийся, погружена в густое облако сверхъестественного тумана и теней с радиусом 50 м, с центром на месте преступления или местонахождении добычи кающегося, когда кающийся прибыл. Никто в этом тумане, кроме кающегося и его призраков, не может видеть ничего дальше 4 м от себя. Находясь в этом тумане, кающийся не получает урона ни от какой формы атаки. Этот туман можно рассеять, только убив кающегося или заставив жертву кающегося зажечь большой огонь в тумане. Пока огонь горит и добыча кающегося остается в этой области, туман остается рассеянным.

### Способность: Разделение

Совершив действие, кающийся может разделить свою телесную форму на 4 отдельных призрака, которые появляются с полными хитами в пределах 10 м от того места, где был кающийся. Все 4 этих призрака действуют на месте инициативы кающегося и управляются кающимся. Кающийся не получает урона от урона, нанесенного отдельным призракам. Когда все 4 призрака будут убиты, кающийся должен вернуться в свою единую форму и получить 20 единиц урона, если его туман рассеялся. После того, как кающийся был возвращен в свою единую форму, он не может снова разделиться на отдельных призраков в течение 3 раундов. Находясь в области двимеритовой бомбы, кающийся не может использовать эту способность.

### Способность: Сдвиг

Кающийся может бросить проверку Сотворения Заклинаний против атаки, чтобы стать бестелесным и отразить атаку. Если они преуспеют, ничто физическое не повлияет на них до начала их следующего хода. Находясь в зоне бомбы Лунной Пыли или круга Ирден, кающийся не может использовать эту способность.

### Способность: Телепортация

В качестве перемещения, кающийся может немедленно телепортироваться на 10 м. Находясь в зоне бомбы Лунной Пыли или круга Ирден, кающийся не может использовать эту способность.

**Продажа частей демона**

*«Если ты когда-нибудь окажешься на северном рынке, думая о продаже частей, которые ты отрубил демону, я бы посоветовал тебе найти дорогу в самую теневую часть города, какую только можно найти. Хех, от клиентов может пахнуть серой и кровью, но поверь мне, тебе будет интересно объяснить, откуда у тебя бараньи рога с вырезанными древними рунами. Не то чтобы у меня когда-либо был такой опыт, хех!*

*-Родольф Казмер*

# Компоненты

*"As a Director of Magic at Gweison Haul I always kept various components on hand with which to brew elixirs and alchemical remedies to the various ailments suffered by the faculty and students. However, in most circumstances, this store of alchemical components was uniform in its ingredients. I had a specific herb to obtain rebis, a certain mineral for hydragenum, and a fungus to distill fulgur. In my flight across the Northern Realms I was without my usual provisions and had to make do with what I could find. While I would have liked to have had my perfectly measured ingredients, there was a certain excitement to improvising with unknown mushrooms and monster bile."*

*—Glynnis var Treharne*

## Алхимические компоненты

| Name | Component/Use | Rarity | Location | Quantity | Forage | Weight | Cost |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Bear Fat | Rebis ( ) | P | Found on Bears | 1d6 | — | .5 | 90 |
| Bear Hide | Crafting | P | Found on Bears | 1d6/2 | — | 6 | 30 |
| Bes Horn | Fulgur ( ) | R | Found on Bes | 1d6/3 | — | 1 | 166 |
| Mari Lwyd Skull | Hydragenum ( ) | R | Found on Mari Lwyd | 1 | — | 2 | 200 |

## Mutagens

| Name | Color | Effect | Alchemy DC | Minor Mutation |
|---|---|---|---|---|
| Bear | Green | +10HP | 20 | Prolific Hair Growth |
| Penitent | Blue | +2 Vigor Threshold | 18 | Glowing White Markings |

# Index


**Academies** ..... **see Mage Schools**

**Components** ..... **210**

**Deities** ..... **37-48**
Coram Agh Tera ..... 45
Dana Meadbh ..... 39
Epona ..... 45
Freya ..... 41
Kreve ..... 43
Lilvani ..... 46
Melitele ..... 44
Morrigan ..... 46
Nehaleni ..... 47
Svalblod ..... 48
The Eternal Fire ..... 40
The Great Sun ..... 42
The Old Ways ..... 37
The Prophet Lebioda ..... 47
Veyopatis ..... 48

**Druid Circles** ..... **61-66**
The Circle of Bleobheris ..... 63
The Circle of Caed Myrkvid ..... 64
The Circle of Gedyneith ..... 65
The Circle of Gwyn Carn ..... 61
The Crow Clan ..... 62
Wandering Druids ..... 66

**Druids** ..... **54-71**
History ..... 56-57
Monster hunting ..... 66
Organization ..... see Druid Circles
Profession ..... 67
Skill tree ..... 68-69
Spells ..... see Invocations, Druid
Types ..... 57-58

**Elixirs** ..... **115-116**

**Enchantments** ..... **111-114**
Crafting ..... 113-114
Glyphwords ..... 112
Runewords ..... 111

**Glyphs** ..... **110**

**Goetia** ..... **139-149**
Benefits ..... 141
Deals ..... 140
Greater demons ..... 141
Rituals ..... 142-144
Tools ..... 145-149
True names ..... 143

**Hexes** ..... **105-106**
Bones of Glass ..... 106
Curse of Temperance ..... 105
Hex of Forgetfulness ..... 106
High danger hexes ..... 106
Low danger hexes ..... 105
Medium danger hexes ..... 106
The Evil Eye ..... 106
The Odious Hex ..... 105
Unending Need ..... 106

**Invocations, Druid** ..... **96-100**
Bigelow's Befoulment ..... 97
Blood of the Mountain ..... 98
Conspiracy of the Mother ..... 100
Druidic Totem ..... 98
Herbalism ..... 97
Hierophant/Flaminika invocations ..... 100
Journeymen invocations ..... 97-98
Master invocations ..... 98-99

Novice invocations....97
Sanctuary of the Black Grove....100
Shade of Bleobheris....100
Sigil of the Hunt....98
Touch of Bounty....97
Voice of the Counselor....97
Web of Roots....97
Well of Knowledge....100
Winds of the Taiga....100
Word of Summoning....97
Wrath of Nature....99

**Invocations, Priest....91-95**
Arch Priest invocations....94
Blessed Herd....94
Blessed Weapon....92
Blessing of Abundance....93
Blood of the Berserker....94
Brand of Withering....93
Champion of the River....94
Divine Inspiration....92
Duplicitous Darkness....92
Feast of Plenty....94
Journeymen invocations....93
Light of Penance....92
Master invocations....93
Miracle of Lebioda....95
Novice invocations....92
Omens of the Future....95
Presence of the Divine....92
Quill of the Divine....93
Retribution of the Raven....95
Sagitta Aurea....93
Seek the Seekers....93
Silverlight....95

**Ley lines....8-9**

**Mage schools....13-17**
Aretuza....13-14
Ban Ard....14
Gweison Haul....14-15
Minor Schools....16-17
The Imperial Magic Academy....16

**Mages....10-33**
Life in Academia....21-24
Life of a Mage....25-31
Lifepath....18-20
Mage spells....see Spells
Schools....see Schools, Mage

**Magic items....117-125**
Bloodstone Dagger....145
Bonding Pair....122
Centerpiece....147-148
Cerebral Elixir....147
Crystal Skull....119
Earthly Ribbons....146
Enchanted Amulets....117-118
Eye of Nehaleni....119
Four-Leaf Clover....119
Gateway Portal....118
Goat Skin Mantle....145
Magical Elven Rope....119
Megascope....120-121
Power Stone Guardian....122
Power Stones....118
Purchasing....123
Runewright's Tools....120
Spell Formulae....118
Staff of Binding....148-149
Trophies....124-125
True Staff of Binding....149
Wand of Banishment....148
Wishing Mirror....118-119

**Magical gifts....74-75**
Aerokinesis....75
Calm Animals....74
Cryokinesis....75
Detect Poison....75
Fear Aura....74
Fleet of Foot....74

Fortify ..... 75
Geokinesis ..... 75
Green Thumb ..... 75
Major gifts ..... 75
Minuscule Illusion ..... 75
Minor gifts ..... 74-75
Pigment ..... 75
Pyrokinesis ..... 75
See Aura ..... 75
Weapon Honing ..... 75

**Monsters ..... 195-208**
Bes ..... 196-197
Casglydd ..... 198-199
Corpse Amalgam ..... 200-201
Great Bear ..... 202-203
Living Armor ..... 204-205
Mari Lwyd ..... 206-207
Penitent ..... 208-209

**Mutation ..... 134-138**
Adding traits ..... 137-138
Combining ..... 136
Control ..... 136
DC ..... 135
Failure ..... 136
Mutagens ..... 135, 210

**Necromancy ..... 129-133**
Restless Spirits ..... 130-131
Rituals ..... 132-133
Spells ..... 132

**Nonbelievers ..... 36-37**

**Priests ..... 34-53**
Profession ..... 49
Skill tree ..... 50-51
Spells ..... see Invocations, Priest
Worship ..... see Deities

**Rituals ..... 102-104, 132-133, 142-144**
Animate Armor ..... 103
Beacon of the Unnatural ..... 103
Cadfan's Synthesis ..... 132
Controlled Summoning ..... 142-143
Create Crystal Skull ..... 102
Create Place of Power ..... 105
Create Soul Beacon ..... 132-133
Enchant Amulet ..... 105
Fog of the Past ..... 104
Goetia rituals ..... 142-144
Hanmarvyn's Blue Dream ..... 133
Imbue Trophy ..... 102
Journeymen rituals ..... 103-104, 132-133
Magical Guestbook ..... 104
Master rituals ..... 104, 132-133, 144
Necromancy rituals ..... 132-133
Novice rituals ..... 102-103, 142-143
Reanimate Corpse ..... 133
Ritual of Binding ..... 144
Ritual of Naming ..... 143
Ritual of the Goat Skin ..... 146
Tyromancy ..... 103
Uncontrolled Summoning ..... 142
Wagerer's Pendant ..... 103

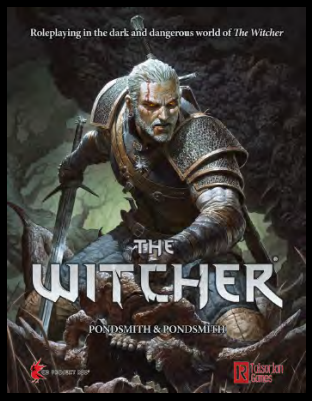
**Spells ..... 81-90, 132**
Ainfra's Extraction ..... 90
Air spells ..... 83-84, 87, 89
Alchemical Recovery ..... 82
Aurora's Breath ..... 84
Ball Lightning ..... 87
Bekker's Dark Mirror ..... 89
Bekker's Rockslide ..... 86
Blaze of the Korath ..... 90
Blemish ..... 82
Breath of Fire ..... 84
Bronwyn's Bow ..... 83
Cinder Door ..... 87
Cloak ..... 85
Coating of Fire ..... 84

Corpse Restoration ..... 132
Cryfhau ..... 83
Crystal Stasis ..... 89
Deluge of Ys ..... 90
Detect Ley Line ..... 82
Disrupt Focus ..... 85
Dormyn's Chamber ..... 85
Druid ..... see Invocations, Druid
Dust Coating ..... 83
Earth spells ..... 83, 86, 89
Earthen Pillar ..... 83
Elgan's Bastion ..... 86
Empower ..... 85
Essence of Potion ..... 88
Fergus' Demise ..... 82
Fire spells ..... 84, 87, 90
Gwyntog ..... 89
Hand of the Tempest ..... 89
Harmless Fire ..... 84
Hold Tongue ..... 82
Invaerne ..... 88
Invisible Ribbon ..... 87
Javed's Swarm ..... 86
Journeymen spells ..... 85-88, 132
Light Feet ..... 83
Living Fire ..... 90
Mage's Forge ..... 87
Magic Screen ..... 82
Magnify Odor ..... 84
Master spells ..... 89-90, 132
Mixed spells ..... 82-83, 85-86, 89
Necromancy spells ..... 132
Novice spells ..... 82-84
Priest ..... see Invocations, Priest
Reopen Portal ..... 83
Rusting ..... 88
Savolla's Method ..... 83
Shape Earth ..... 89
Sharpen Senses ..... 83
Slip Stream ..... 84
Smith's Touch ..... 87
Soften Earth ..... 83
Spectral Tether ..... 85
Steal Spell ..... 89
Storm of Souls ..... 132
Touch of Lightning ..... 87
Trap Portal ..... 86
Vahila's Smoke ..... 84
Water Jet ..... 84
Water spells ..... 84, 88, 90
Web of Ice ..... 84

**Witcher signs, advanced ..... 101**

# THE WITCHER®

**Book of Tales**, an adventure compendium with new options for players and gamemasters.



Core Rulebook

GM Screen

Bestiary

**Dark Fantasy in the Bestselling World of the Witcher!**

Talsorian Games

CD PROJEKT RED®

# CYBERPUNK RED

**The Classic Roleplaying Game of the Dark Future**

**Available now from your friendly, local gaming store.**

**It's said that magic is equal parts art, chaos, and science. That it's a blessing, a curse, and progress itself. Through the notes of escaped Nilfgaardian Director of Magic, Glynnis var Treharne, you'll put that saying to the test, uncovering the secrets of the primal forces of magic. How will you use this primordial chaos, and how will it change you?**

**A Tome of Chaos is a supplement for the Witcher TRPG which gives you a number of new spells, invocations, rituals, and hexes as well as a collection of magic items, dark rituals, and magical miscellanea to take your game to new heights.**

## Featuring

- **New Magic:** Explore a library of new magic including: spells, invocations, rituals, hexes, signs, runes, glyphs, elixirs, and magic items.
- **Explore the Dark Arts:** Bend dark forces to your will with rules for summoning the spirits of the dead, making deals with demons, and creating mutant monstrosities.
- **Priests, Druids, & the Gifted:** Expand the boundaries of magic at your gaming table with the separate and expanded Priest and Druid Professions and new rules for granting mundane characters minor magical talents.
- **And More:** Learn how magic is taught across the Continent, follow the stories of Director Var Treharne, and experience the dangers of Goetia in a gripping adventure.

Talsorian Games

$35.00
ISBN 978-1-950911-22-6
53500>
9 781950 911226

CD PROJEKT RED®